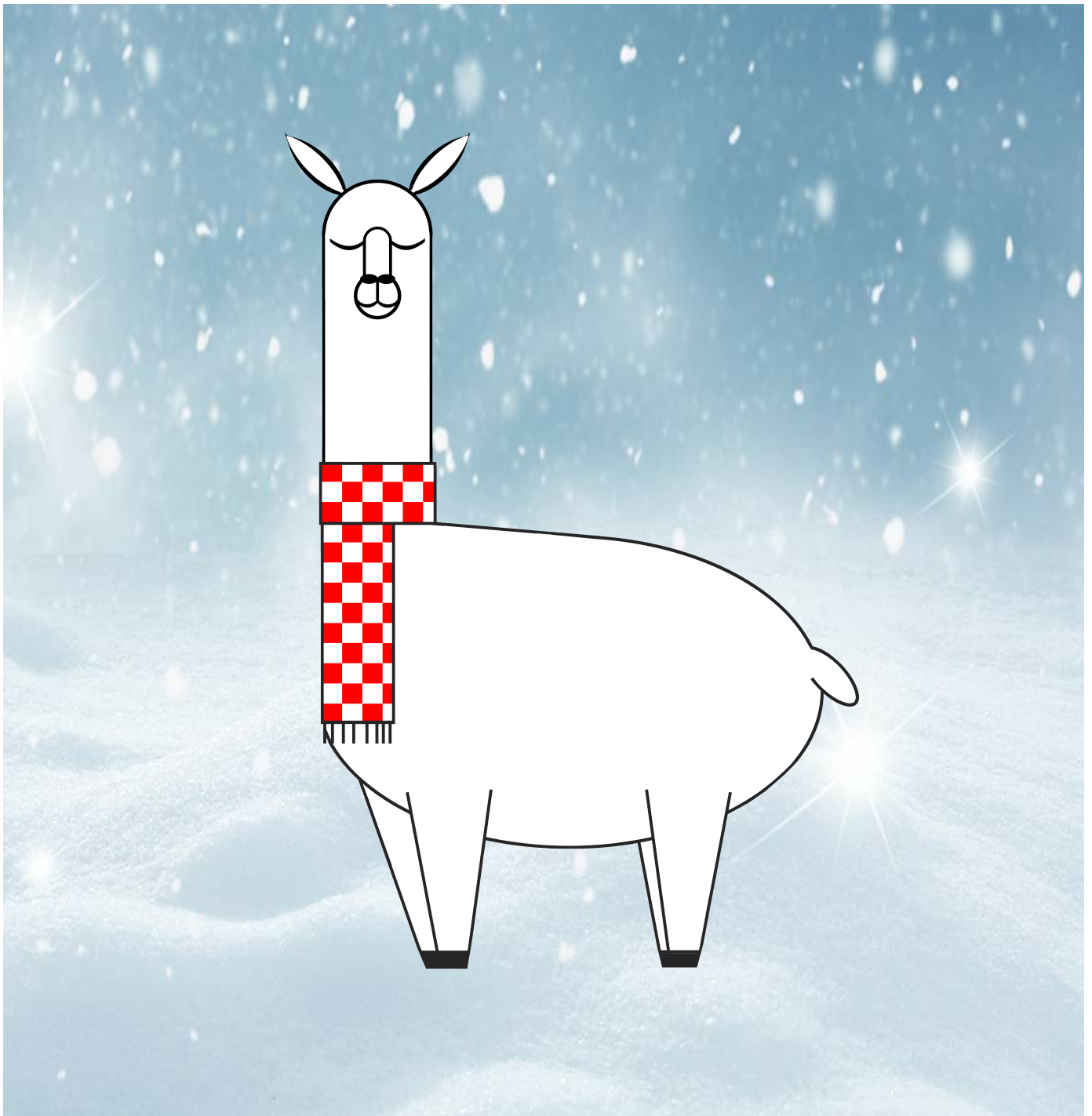

MAGAZYN

AMIGA NG

AmigaOS 4 - MorphOS - AROS

(5) 04/2018



WSTĘPNIAK

Na okładce konkursowa maskotka „Lama”, a w tle śnieżek. Może zwróciliście uwagę, że wstępniaki zawsze miały podkład w kolorach pory roku, w jakim numer wychodził? W tym roku nie było jesieni – daliśmy wam przerwę na zakup drukowanych numerów 1 i 2, które pierwotnie wyszły tylko w formie elektronicznej, i prenumeratę. Dzięki temu, że wcześniej wystartowaliśmy, „magicznie” i tak wyszło 4 numery w roku, utrzymaliśmy status kwartalnika.

Artykułów jest dużo, 16 (w poprzednim numerze było 12), więc szkółka nie weszła. Jest trochę dziwna sytuacja z pismem, bo ma kto i o czym pisać, ale jest mało odbiorców. Myślimy intensywnie co z tym zrobić, bynajmniej polityka „włodarzy” (Hyperion i A-Eon) nam tego nie ułatwia.

Aktualnie mam dwa cele: wersja anglojęzyczna i utrzymanie wersji drukowanej na Polskę (sprzedaje się bardzo słabo). Czasopismo o Amidze NG powinno wychodzić na świecie „na wczoraj” i skupiać wokół siebie aktywnych użytkowników, będąc stałym źródłem informacji. „Choćby i już, to za późno” – sytuacja w ciągu ostatnich kilku lat bardzo się zmieniła. Bardzo stopniała społeczność fanów dalszego rozwoju, ogólnie rynek bardzo się skurczył i ciężko jest zrobić cokolwiek. Może dojdzie do sytuacji, że zostaną sami betatesterzy, programiści i deweloperzy – zwykli użytkownicy porzucą platformę. To jeden z czarnych scenariuszy.

Nieciekawa sytuacja jest w systemie AmigaOS 4 – niekończące się wojny firm-krzaków (Hyperion, Cloanto) z firmami-zombie (Amiga Inc., Amino). Niesamowite

opóźnienia w wydaniu „Tabora”. Wydaje się, że Dickinson już odpuścił temat (informacja o braku rozwoju wykupionych programów, brak wiedzy na temat AmigaOS 4.2). Dochodzi kuriozalny status systemu – jest możliwość, że Hyperion straci prawa do AmigaOS, ale system będzie mógł być rozwijany, bo kernel Exec SG nie jest Hyperionu, a Friedenów. Do tego rozwój Enhancer Software i sterowników i „można żyć”, ale co to za życie. Coraz dziwniej i coraz absurdalniej trwać w tym. Amiga NG to obecnie hobby dla najtwardszych fanów.

MorphOS ze starzejącym się sprzętem też ma problem, wydaje się, że zmiana architektury jest nieunikniona. Może wspólny skok z AmigaOS?

Póki co oddaję ci do ręki syty numer, pełny unikalnych treści, których nie poczytasz nigdzie indziej. Nastroje w redakcji są dobre, patrzymy w przyszłość. Ja już myślę o kompakcie składankowym na nr 10 czasopisma, niedawno wypuściłem e-booka, podcast. Ciągłe widzę sens się zajmować tym; jak go nie będzie, to bez ściemniana napiszę. Na razie jest duży wybór zabawek, można też samemu się w tym rozwijać. Pamiętajcie, żyjemy w czasach kiedy to my jako fani mamy wpływ na to, jaka będzie nasza Amiga marzeń.

Adam Mierzwa

Spis treści

Nowości	2	Super Mario War	45
AmigaOS 3.1.4 – wrażenia	4	Wywiad z Paolem Besserem	47
Audio Evolution do składania podcastu	7	Robimy grę	53
AmiWest 2018	12	Amiga w wojsku polskim	54
Programowanie pod AmigaOS	14	Konkurs na maskotkę Amigi NG	57
TwittAmiga 4.2.2	18	Uszy do góry	59
Polymorphable	20		
Dale Hardshovel and the Bloomstone Mystery	22		
iBook jako amigowy laptop	24		
Wymiana karty procesorowej w Power Macu G5	28		
PowerPC G4 vs PowerPC G5	32		
Instalacja AROS-a na pendrive	37		
Xpdftools	41		
Hyper Rogue III	43		

MAGAZYN

AMIGA NG

Numer (5) 4/2018

Skład: PagePlus X9

Redakcja:

Adam Mierzwa
adammerzwa1@gmail.com

Okladka I: maskotka „Lama”
(Zuza Pawłowska)

Okladka IV: gra Tower 57
(materiały prasowe producenta)

Autorzy tekstów:

Konrad Czuba
Aleksander Giedyk
Robert Krajcarz
Adam Mierzwa
Rafał Pączko
Krzysztof Radzikowski

Nowości

Bardzo marny okres dla AmigaOS 4. Wielkie rozczarowanie brakiem dostępności „Tabora” i tym co pokazano na AmiWest. W całym nurcie Amigi NG bardzo niewiele działo się w ostatnim okresie.

AmigaOS 4

Nowe wydania i aktualizacje:

- nowe wersje **Curl**, **libOpenSSL** i **libcurl**
- **MUI 5.0** – aktualizacje **2018R2** i **R3**
- **Fuse Emulator 1.5** (ZX Spectrum)
- **Versus #8** – magazyn demoscenowy grupy Nukleus
- **FFmpeg 4.0.2** (konwerter audio i wideo)
- **CI-Agent 0.4** (emulator układów CIA)
- **Workbench Explorer 2.1** (eksplorator plików)
- **SDL2 2.0.8**
- **DevInfosNG 18.00**
- **smTube 18.09.9118** (do pobierania plików z YouTube, wymaga Qt)
- **rSudoku 1.1** (gra logiczna)
- **AOS-IconsUpdate3 01-10-2018** (pakiet ikon)
- **Icon Editor 1.9**
- **Worm Wars 9.13** (gra typu „Wąż”)
- **Report+ 7.51**
- **MCE 10.7** (edytor postaci w grze)
- **FlashMandelNG 1.8** i **AsciiMandelbrot 1.4** (do tworzenia fraktali)
- **AmiArcadia 24.92**
- **Mplayer-GUI 1.61**
- **FFmpegGUI 3.4**
- **AmiUpdate 2.45**
- **Enhancer Software 1.4**
- **SketchBlock Pro 3.1** (program malarski); ta wersja to pierwszy program potrafiący korzystać z pamięci powyżej 2 GB

Nowe oprogramowanie:

- **myCatalog** menadżer kolekcji plików (bardzo prosta baza danych)

- **DisplayInfo** (szczegółowe informacje o trybach monitora)
- **Four buttons** (prosta gra na OpenGL)
- **KT_Scripts** (skrypt pozwalający otwierać wiadomości HTML z SimpleMaila w Odyssey)

Z rzeczy, które ukazały się także na innej platformy NG, warto wspomnieć o:

- **RNOInfoScreen 1.6** (tzw. „front-end” do odtwarzaczy muzyki)
- **RNOComics 1.4** i **RNOPDF 1.1** (przeglądarka komiksów i PDF)
- **RNOEffects 1.2** (proste operacje na zdjęciach)
- **MCC_TextEditor 15.51** i **MCC_BetterString 11.33** (klasy MUI)
- **NetSurf 3.8** (przeglądarka internetu)
- **TwittAmiga 4.2.2** (klient Twittera)

MorphOS

System i oprogramowanie:

- **MorphOS** w wersji **3.11**
- **Odyssey z JIT** dla JavaScriptu (beta)
- kolejne wersje klienta poczty **Iris** (ostatnia to 41)
- **WHDLOpenner** – integracja E-UAE i WHDLoad z Ambientem
- **Microsoft Office Tools 1.0** – nowa klasa MUI i nowa biblioteka doc.library, pozwalają wyświetlić dokumenty tekstowe w formacie Microsoft Word
- **AppLauncher.sbar 1.1**
- **ScoutNG beta** (monitor systemowy)
- **E-Work ECalc Suite 0.3** (kalkulator dla elektryków)

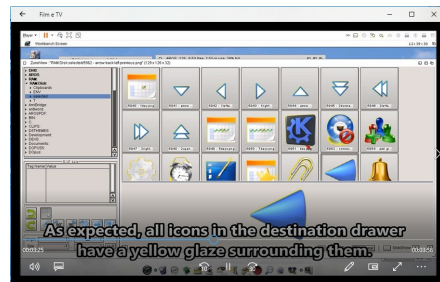
- **NetFS-Revised** wersja 2 (sieciowy system plików)
- **ACE 1.17** (emulator Amstrada)

W ramach dwudniowego spotkania „Bring Your Balls Amiga” organizowanego przez warszawski Hackroom odbyła się 27 października prezentacja systemu MorphOS, którą poprowadził Grzegorz Kraszewski.

AROS

System i oprogramowanie:

- aktualizacja **IcarosDesktopa** do wersji **2.2.4**
- Paolo Besser (autor IcarosDesktopa), ruszył z serią **samouczków wideo** na swojej stronie dla użytkowników w programie Patreons
- pojawiły się nowe wersje **datatypes**: XPM, SVG, koala (Koala Painter C64), Spectrum512 (format SPU/SPC z Atari ST), Targa, FIG, info (ikony z AmigaOS) i ico (ikony z Windows)
- **AspireOS Native 2.2** („Obitus”)
- **Vim 8.1.490**



Samouczek wideo „jak stworzyć ponad 800 ikon dwustanowych PNG w 10 minut”

Gry:

- **Super Mario Wars** 1.8-beta2 (recenzja w aktualnym numerze)
- **SdlZombies**
- **Stunt Car Remake** 2008
- **Openglad** 0.98
- **Hexen II** i **Hexenworld** 1.5.9
- **Final Fight SE** 2018
- **Sqrxz Remake** 0.996a
- **Hermes** 1.02, **Giana's Returns** 1.10
- **Fruit'y** 1.0, **IM-puzzle** 1.01

AmiWest

Rocznicowa, dwudziesta, ale słaba edycja.

Plusy:

- wykład Daniela Mussenera o programowaniu „Tabora”
- prezentacja Hansa De Ruitera z zapowiedzią wsparcia dekodowania wideo przez karty graficzne
- prezentacja Jamiego Krugera (BitbyBit), a w niej ogłoszony powrót do prac nad pakietem dla programistów „Advanced Visual Developer”; ma być sprzedawany w przyszłym roku w sklepie Amiga On The Lake
- właściciel sklepu AOTL podał, że ma 1.200 zamówień na „Tabora”

Minusy:

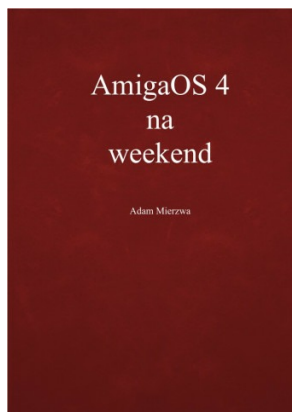
- produkt AmigaOne A 1222 („Tabor”) nadal nie gotowy (jedyne konkretny termin jaki podano to obudowa - maj 2019 r.)
- port Libre Office został zaniechany; na bazie wersji 5 dla Androida będzie praca robiona od nowa
- przeglądarka internetowa ma również wysoki priorytet, ale prace nad nią rozpoczną się nie wcześniej niż zostanie ukończony port LO
- żaden z przejętych kilka lat temu programów nie jest rozwijany

Komentarz do tej imprezy w bieżącym numerze – tekst „AmiWest 2018”.

E-book o AmigaOS 4

Podręcznik dla początkujących użytkowników AmigaOS 4, pisany pod kątem przyszłych nabywców „Tabora”.

W założeniu pełni rolę uzupełnienia do książki Krzysztofa Radzikowskiego „AmigaOS 4 na co dzień” (treści nie nakładają się).



E-book (PDF, 136 stron, 40 zł) można nabyć tutaj:

amiga.org.pl/shop/

Promocja Amigi NG

Początkiem 2019 r. ma ukazać się numer sondażowy magazynu „Amiga NG” w wersji anglojęzycznej. Będzie to wydanie 1:1 nr 5 edycji polskiej.

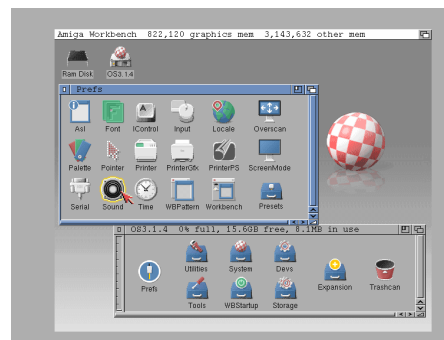
Nowy podcast w ramach amiga.org.pl, prowadzi Adam Mierzwa. Kanał jest pod adresem:

anchor.fm/amigaorgpl



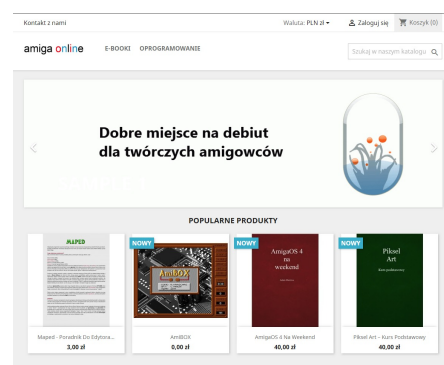
Inne ciekawe

AmigaOS 3.1.4 to nowa wersja systemu dla klasycznej Amigi. Wydana przez Hyperion, zarówno w wersji elektronicznej, jak i na dyskietkach.



Powstał **nowy sklep dla debutantów**, pozwalający wystawiać drobiazgi kalibru Aminetu. Zbiórka na niego odbyła się przez PayPal. Aktualnie jest kilka produktów sprzedawanych w ramach strony amiga.org.pl (adres w newsie o e-booku). Docelowo ma być to autonomiczne miejsce pod adresem:

sklep.amiga.org.pl



Ruszyła **wersja anglojęzyczna portalu exec**. Tłumaczenia podjął się Marcin Pianka. Celem jest lepsze poznanie inicjatyw polskich amigowców za granicą. W planach także promowanie polskich amigowych produktów – sprzętu, książek itp.

amiganews.exec.pl

AmigaOS 3.1.4 – wrażenia

radzik

Nie da się ukryć, że wspomnienie o nowym systemie dla Amigi klasycznej w magazynie skierowanym do użytkowników rozwiązań Nowej Generacji jest dość kontrowersyjne. Jednak nie możemy zapomnieć, że aktualizacja klasycznego systemu po takim długim okresie nie powinna zostać pominięta. Czy oferuje on coś ciekawego dla nas? Dla nowej generacji?

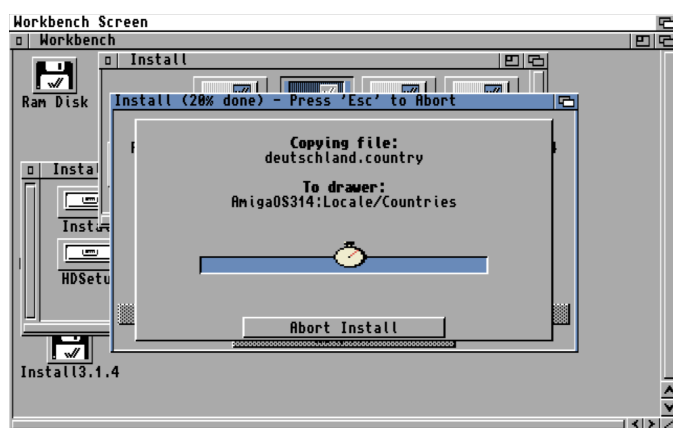
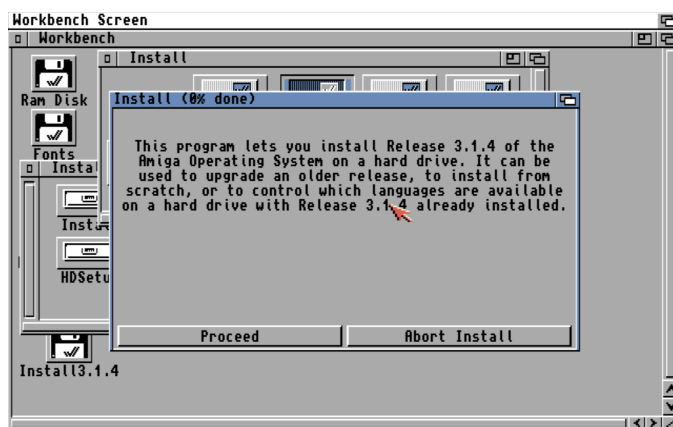
AmigaOS 3.1.4 można nabyć w kilku wersjach. W zależności od posiadanego sprzętu powinniśmy zakupić odpowiedni system dla naszego komputera. Bez wątpienia jest to podyktowane chęcią maksymalizacji zysków. Zresztą, cały ten projekt jest stworzony i podyktowany chęcią zarobienia. Czy to jednak czyni go czymś złym?

Zdecydowanie nie. Klasyk zasługiwał na aktualizację. Jeśli jednak ktoś spodziewał się nowego systemu na poziomie wersji 3.9, może czuć się zawiedziony. Gdy natomiast ktoś oczekiwał portu AmigaOS 4.1 na procesory zgodne z 68k tym bardziej nie będzie kontent. Nowy 3.1 to po prostu, ulepszony stary dobry 3.1. Od samego początku byłem przeciwnikiem tego projektu. Mimo wszystko widzę w nim potencjał.

AmigaOS 3.1.4 kupiłem w wersji dla Amigi 500/600 oraz 2000. Po prostu taki sprzęt fizycznie posiadam. Nie zmienia to faktu, że pierwsze co zrobiłem, to wykorzystanie emulacji celem sprawdzenia co nowego oferuje produkt firmy Hyperion Entertainment.

Nie wchodząc w zbytne detale, konfiguracja i instalacji pod emulacją jest dość prosta. Pewnie dlatego, że od razu można skorzystać z nowego, ulepszanego pliku Kickstartu (ponadto producent dostarcza odpowiedni plik do przygotowania fizycznej kości ROM). Niestety, na prawdziwym sprzęcie będzie trochę gimnastyki. Sam proces instalacji AmigaOS z małą czwórką na samym końcu nie różni się niczym od wersji 3.0 lub 3.1. W porównaniu do 3.9 (nie mówiąc już o 4.x) proces, można powiedzieć, jest tradycyjny. Jak na dzisiejsze czasy, jest on wręcz dość prymitywny.

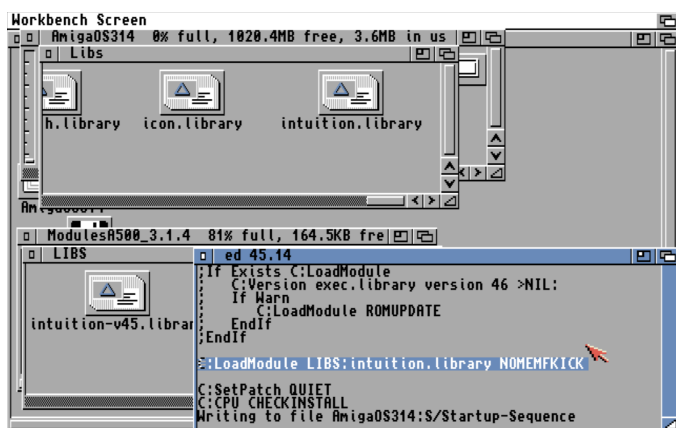
Gorsze jednak jest to, że instalacja 3.1.4 nie jest zbyt dopracowana! Bo jak nazwać konieczność ręcznego dopisania aktywacji nowej biblioteki intuition.library? Ręczne kopiowanie



Powyższe zrzuty to początek instalacji.

nowych (notabene bardzo ładnych) ikon z dyskiety Storage? Naprawdę? W XXI wieku? W komercyjnie wydanym produkcie? Zdecydowanie, produkt skierowany jest dla wyjadaczy i fanów. Zresztą jest to zauważalne na forach. Nawet starzy Amigowcy mają problemy z poprawną instalacją systemu. Dobra, ale co nowego?

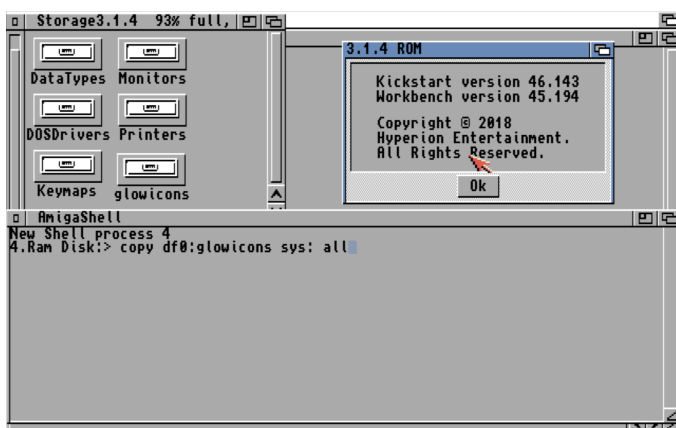
Patrząc gołym okiem, można powiedzieć nic. Naprawdę. Gdyby nie nowe ikony 3.1.4 wygląda tak samo, jak produkt Commodore. Może taki był cel? Nie od dziś wiadomo, że 3.1 ma bardzo dobrą prasę, a wersje oznaczone jako 3.5 lub 3.9 to tzw. bubel. Zawsze było to dla mnie dziwne. Natomiast z punktu widzenia wersji 4.x. ten nowy 3.1 to naprawdę trąci myszką. Dla ludzi związanych z nurtem NG odnalezienie się w tym wszystkim zajmie trochę czasu. Brakuje choćby AmiDock czy tak wygod-



Ręczne kopiowanie intuition.library



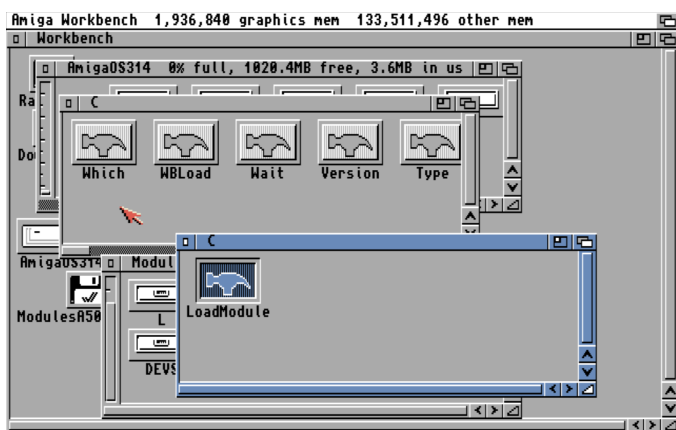
AmigaOS 3.1.4 w 4 kolorach



Ręczne kopiowanie ikon GlowIcons



Nowe ikony GlowIcons



Ręczne kopiowanie ikon LoadModule

nego narzędzia, jak Unarc. Tego typu dodatki były już zaprezentowane w klasycznym AmigaOS. Czekać was będzie dużo pracy, by 3.1.4 doprowadzić do stanu używalności. Mimo wszystko dla wielu może sprawić to wiele frajdy, a nie od dziś wiadomo, że Amigowcy uwielbiają dostosować system wybitnie pod swoje potrzeby.

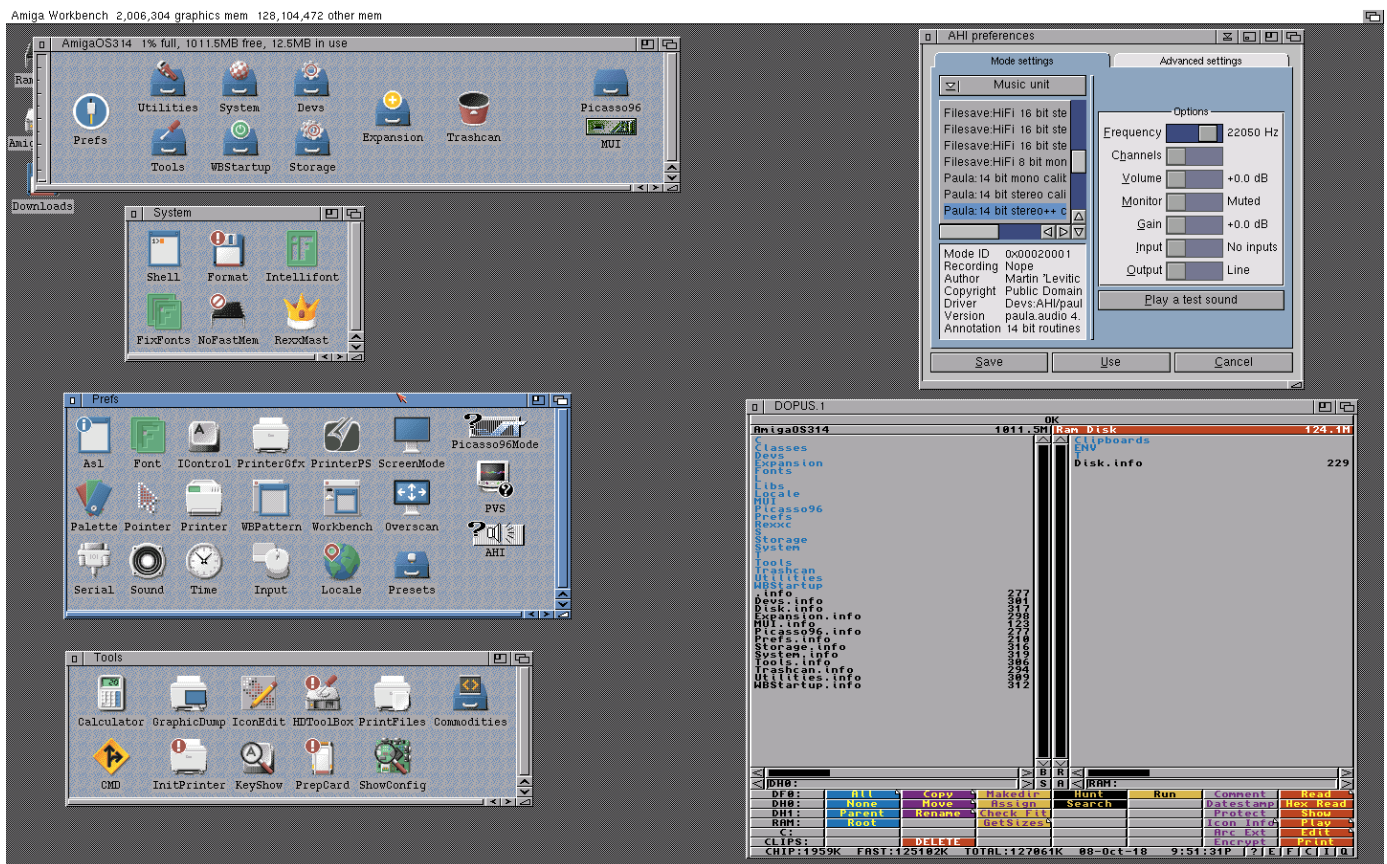
Oczywiście, to wszystko powyżej to tylko kosmetyka, całe smaczki są natomiast ukryte. Wprowadzono liczne zmiany, m.in.:

- aktualizacja modułów ROM (nowy Kickstart),
- aktualizacja innych najważniejszych komponentów systemu np. workbench.library, czy intuition.library,
- bezproblemowa obsługa dużych dysków i partycji,
- wsparcie dla procesorów 68060 (choć wymagane są zewnętrzne biblioteki od producentów kart turbo),
- zaktualizowanie AmigaDOS, polecenia Shell/CLI posiadają natywne wsparcie dla potoków, miękkich linków, twardych linków i długich nazw plików,
- ulepszony CrossDOS oraz Diskdoctor, poprawiony system plików do obsługi napędów CD,
- poprawiono system drukowania.

Faktycznie, przynajmniej pod emulacją Amiga OS 3.1.4 wydaje się sprawniejszy i stabilniejszy. Jest można powiedzieć – jakby pełniejszy. Nie da się jednak ukryć, że wszechobecna czcionka Topaz kłuje mocno w oczy.

Czy warto go kupić?

Jeśli interesujemy się tylko NG? Zapewne nie. Do uruchamiania starych gier pod AmigaOS 4.1 wystarczy to, co jest dostarczone z systemem oraz pakiet RunInUAE. Natomiast z punktu politycznego, najnowszy klasyczny system jest interesujący, gdyż



AmigaOS 3.1.4 – P96, AHI, DOpus 4

wspieramy Hyperion Entertainment. Jak to już wcześniej zostało powiedziane, ta nowa-stara wersja systemu została wydana dla pozyskania funduszy. To pierwsza aktualizacja klasycznego AmigaOS po ponad 18 latach. Jakbyśmy nie lubili Hyperion, trzeba przyznać, że dali radę. Zasadniczo podobnego ruchu raczej spodziewać się można było ze strony firmy Cloanto. Pytanie więc, kto tu naprawdę odcina kupony?

Co czeka nas w przyszłości?

Kolejna aktualizacja 3.1.x? Jeśli, ten projekt będzie sukcesem finansowym to tak. Życzyłbym sobie też profesjonalnego

instalatora oraz oficjalnej wersji dla Raspberry Pi. W tym świetle wydanie Enhanced Software w wersji 68k nabiera naprawdę sensu. W przypadku NG pakiet ten wydaje się tylko atrakcyjny ze względu na sterowniki dla najnowszych kart graficznych. Wersji klasyczna może być doskonałym uzupełnieniem braków dla AmigaOS 3.1.4. Miejmy więc nadzieję, że w ten sposób zostaną pozyskane fundusze na rozwój linii 4.x. Może też, profesjonalnie odświeżona i ulepszona wersja systemu Amigi 68k może być zachętą do zainteresowania się Nową Generacją? Być może doczekamy czasów, w których to, oba trendy: klasyk i NG będą aktywnie rozwijane i aktualizowane?

REKLAMA



www.amigapodcast.com

Audio Evolution do składania podcastu

radzik

Program Audio Evolution ma bardzo bogatą historię na naszej platformie. Wersja dla systemów NG dostępna jest dla każdego smaku nowej generacji. Tak więc nie jest ważne czy jesteście użytkownikiem AmigaOS, MorphOS czy AROS. Edytować i składać profesjonalne pliki audio możecie na waszym ulubionym systemie.

Dla systemów NG ostatnia wersja aplikacji jest oznaczona numerem cztery. Natomiast najnowsze wcielenie programu dostępne jest na systemy mobilne: Android i iOS. Nazywa się ono Audio Evolution Mobile. Szkoda, że program w wersji dla Amigi nie jest już rozwijany. Pocieszające jest to, że w zamian dostajemy dobry soft, zupełnie za darmo. Nie ustępuje on możliwościom bardzo znanemu multiplatformowemu Audacity.

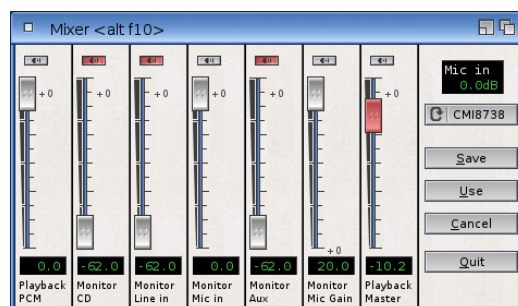
Jak więc można nagrywać audycje typu podcast na AmigaOS? Wszystko zależy od podejścia i celu. Co nasza produkcja ma mieć i jakie kryteria spełniać. Podcast można prowadzić w pojedynkę i wtedy całość jesteśmy w stanie zrealizować tylko przy pomocy Audio Evolution 4. Natomiast gdy, tak jak AmiWigilia lub AMIcast bazujecie na gościach, będziecie musieli się wspomóc przodującą platformą. Powód jest prosty. Do wirtualnego studia, w którym będziecie nagrywać gości potrzebny, jest albo Skype, albo inne tego typu rozwiązania. Programy te oczywiście dla świata Amigi są niedostępne.

Audio Evolution można wykorzystać do samego nagrywania dźwięku oraz edycji danego odcinka. Program pracuje na podstawie bezstratnego formatu AIFF. Oczywiście, aby nagrywać będzie potrzebny mikrofon, w przypadku komputerów AmigaOne (i podobnych) skazani jesteśmy na kupno mikrofonu na złącze jack 3.5 mm. Polecam też zakup słuchawek nausznych, tak by „zamknąć” ucho. Dzięki temu unikniemy „wpadania” dźwięku z mikrofonu do słuchawek. Tak czy siak, na sprzęt nie musimy wydawać dużych pieniędzy. Na początek zabawy wystarczy nam budżet około 200 lub może 300 zł, dzięki, któremu wyposażymy się w miarę dobry hardware. Innym podejściem, może być nagrywanie na smartphone i eksport pliku do naszego komputera. Jest to o tyle wygodne, że

telefon macie zawsze pod ręką. Takie podejście zapewnia też absolutną ciszę. Nie od dziś wiadomo, że szum wiatraczków zamontowanych nawet w najcichszych laptopach może być przechwycony przez mikrofon.

Główną cechą Audio Evolution 4 jest wygodna edycja wielu ścieżek oraz praca na efektach liczonych w czasie rzeczywistym. Na sprzęcie typu G4 można pracować z dwoma lub trzema takimi efektami bez znacznych spowolnień. Oczywiście na najnowszych AmigaOne X5000 zapas mocy jest jeszcze większy. Dla słabszych konfiguracji pozostaje opcja nakładania tych samych efektów na wybraną ścieżkę i eksport takiego pliku do formatu AIFF. Dzięki temu dany efekt będzie nałożony offline i przy dalszej pracy nie będzie pochłaniał mocy procesora.

Rozpoczynając pracę nad danym odcinkiem, tworzy się nowy projekt w programie Audio Evolution. Od teraz można zacząć nagrywanie (korzystając z panelu Control). Trzeba też pamiętać, aby aktywować mikrofon w programie (ustawienia Soundcard



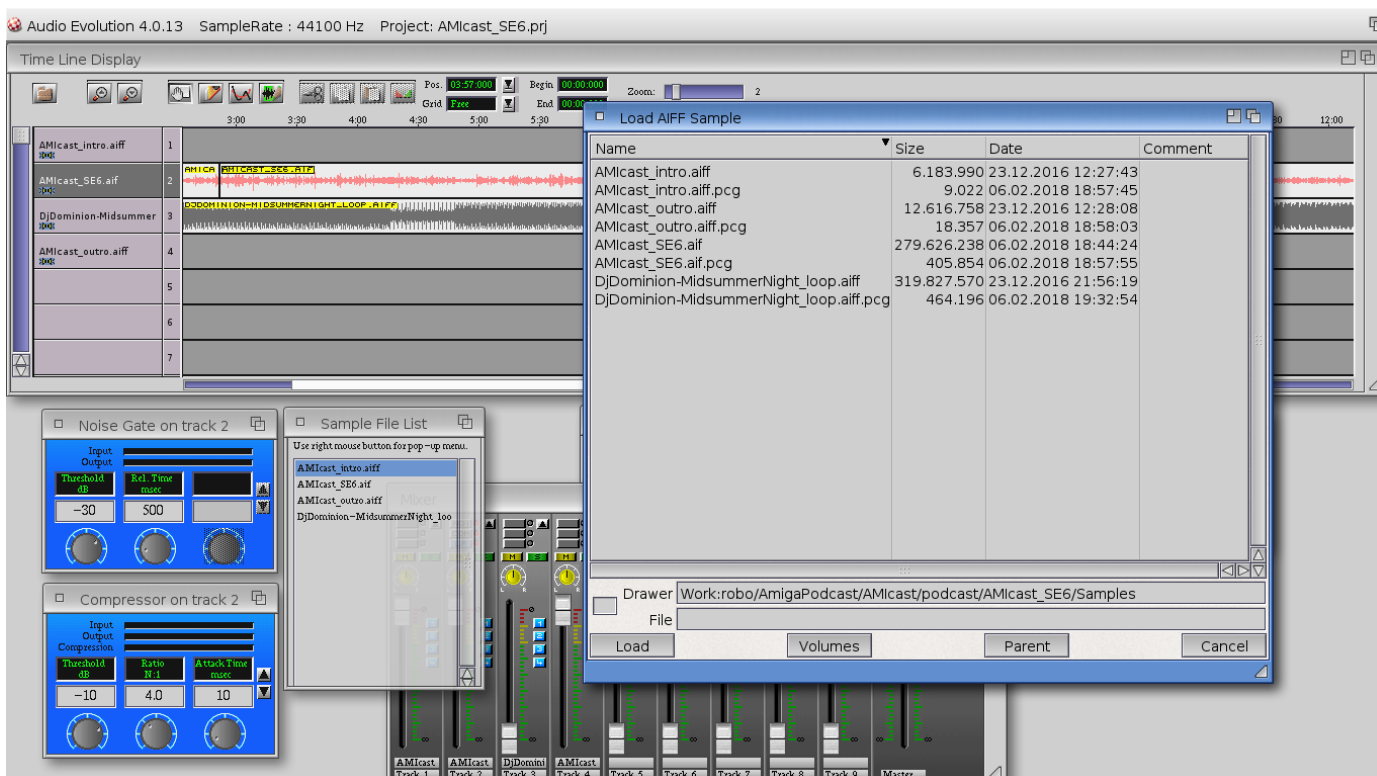
Mikser AmigaOS

I/O), a także włączyć go w samym systemie, w aplikacji typu Commodity - Mixer.

Natomiast gdy mamy już gotowe pliki w formacie AIFF dobrze jest je skopiować do katalogu Samples w nowo stworzonym projekcie. Ułatwi to zarządzanie, kopiowanie lub archiwizację danego odcinka. Takie pliki wczytujemy do programu poprzez „Load AIFF Sample” z górnego menu.



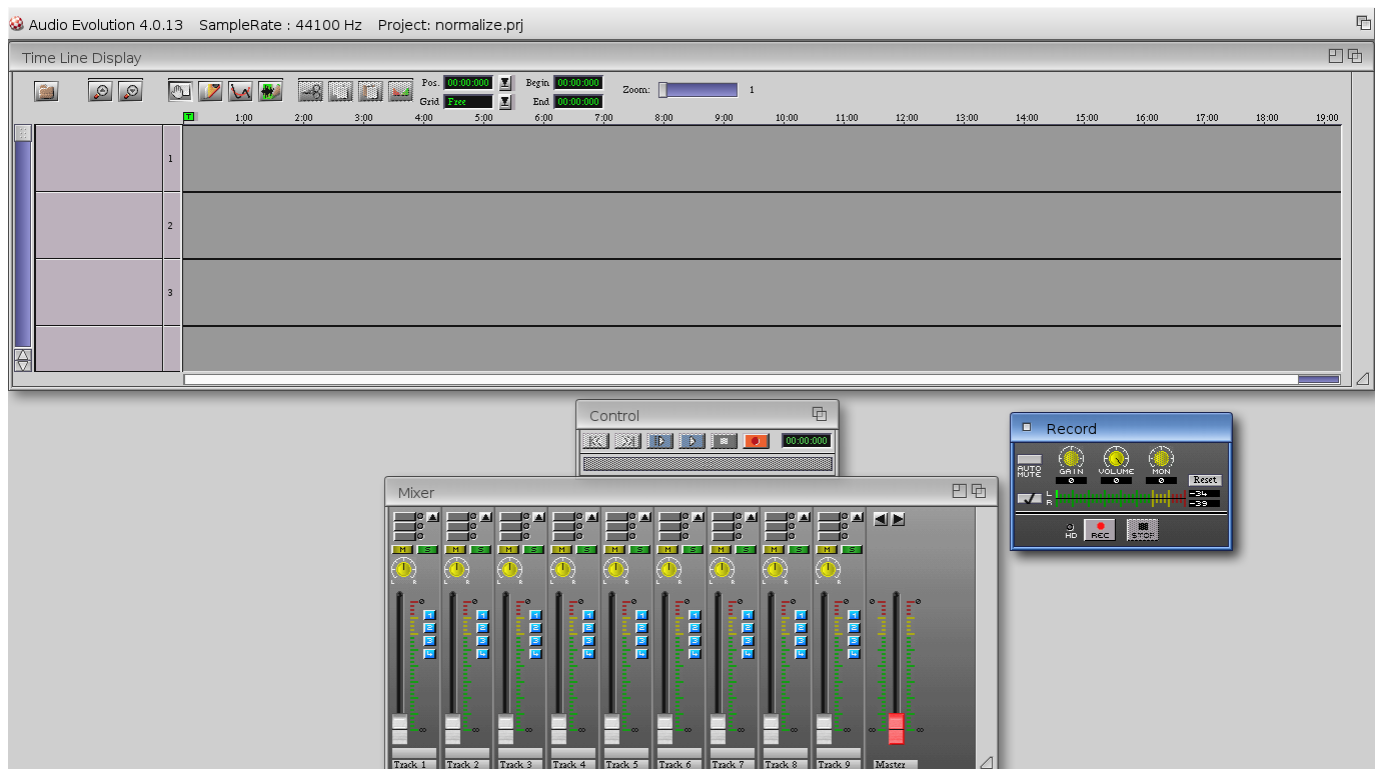
Wybór wejścia mikrofonu



Wczytywanie sample

Osobiście każdy odcinek dzielę na główne części: ścieżka pierwsza to intro, druga to mój głos, trzecia to gość, a czwarta to outro. Można też dodać kolejną, gdzie umieścimy muzykę w tle, lub muzykę jako przerywnik albo zakończenie podcastu.

Jak zauważyliśmy, Audio Evolution to program typu DAW, czyli Digital Audio Workstation. Służy więc do pracy na wielu ścieżkach, ich edycji oraz postprodukcji.



Okno nagrywania

Od tego momentu możemy zacząć właściwą pracę. W przypadku nagrań z osobami trzecimi należy zgrać ścieżki gościa (lub gości) i swoją. Można też odpowiednio dobrać parametry Fade In i Fade Out, aby mieć ładne przejście pomiędzy intro lub outro a właściwą audycją.

Wszelakie tego typu operacje najlepiej wykonuje się na powiększonych fragmentach danej ścieżki. Audio Evolution oferuje narzędzie lupy oraz narzędzie rozciągania ścieżki w poziomie (zwiększenie dokładności osi czasu). Dzięki temu można edytować materiał bardzo precyzyjnie.

Jednym z najważniejszych narzędzi programu, jest Play i Pauza/Stop. Opcje te znajdują się również w okienku Control lub po prostu pod klawiszem spacji. Wykorzystując oś czasu, wraz z wizualną reprezentacją plików dźwiękowych możemy swobodnie poruszać się po projekcie.

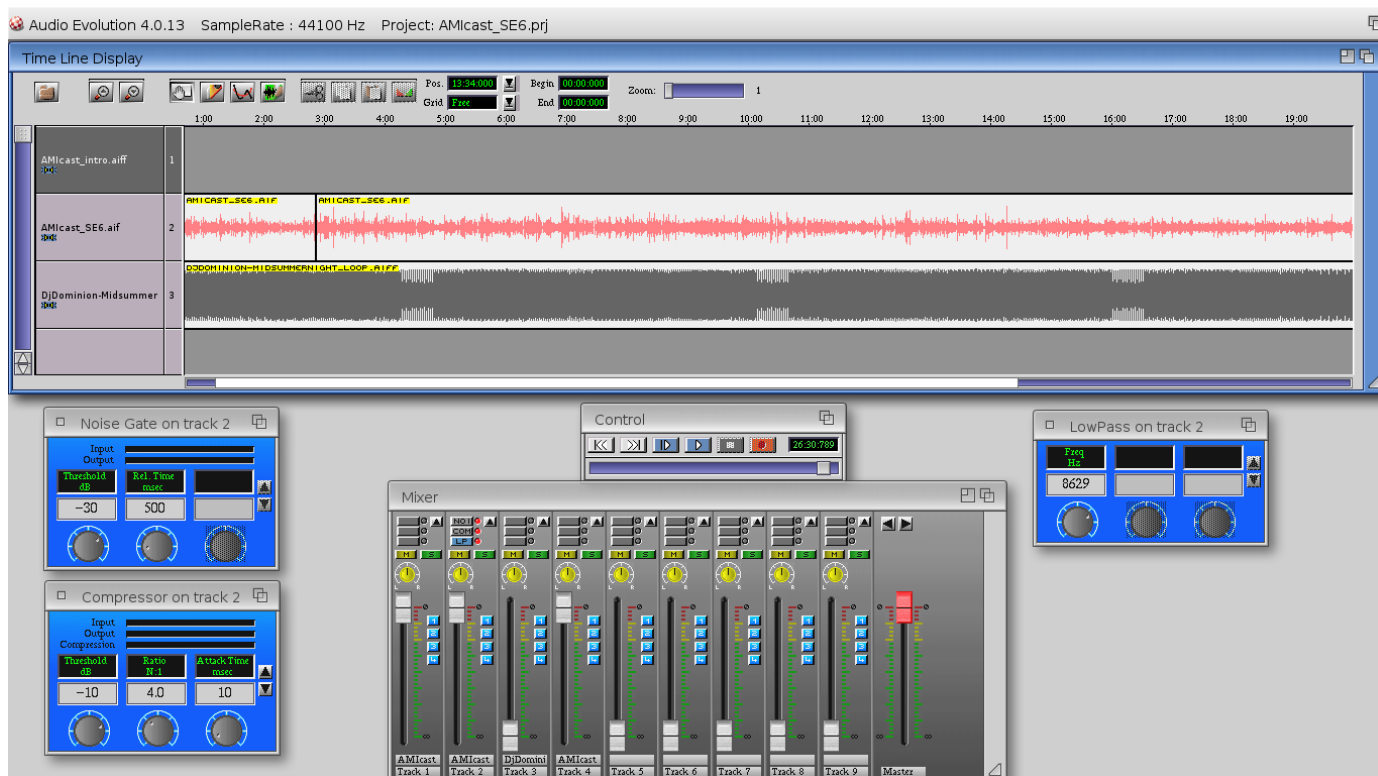
Powyższe możliwości wraz z narzędziami edycji typu: przesun oraz przytnij, umożliwiają dowolną edycję dźwięku. Do zaznaczenia interesującego nas fragmentu służy prawy klawisz myszki. Tak wyznaczamy początek fragmentu, a jego koniec oznacza się poprzez wciśnięcie klawisza ALT wraz z lewym przyciskiem myszki. Audio Evolution potrafi pracować z tzw. lokatorami. Lokatory to znaczniki wybranych miejsc. Zaznaczamy je, klikając pożądanego miejsca na linii czasu, a następnie naciskając klawisz „L”. Za pomocą klawiszy numerycznych możemy szybko przeskakiwać pomiędzy

różnymi miejscami w projekcie. Usuwanie polega na dwukliku na znaczniku i wybraniu funkcji Delete.

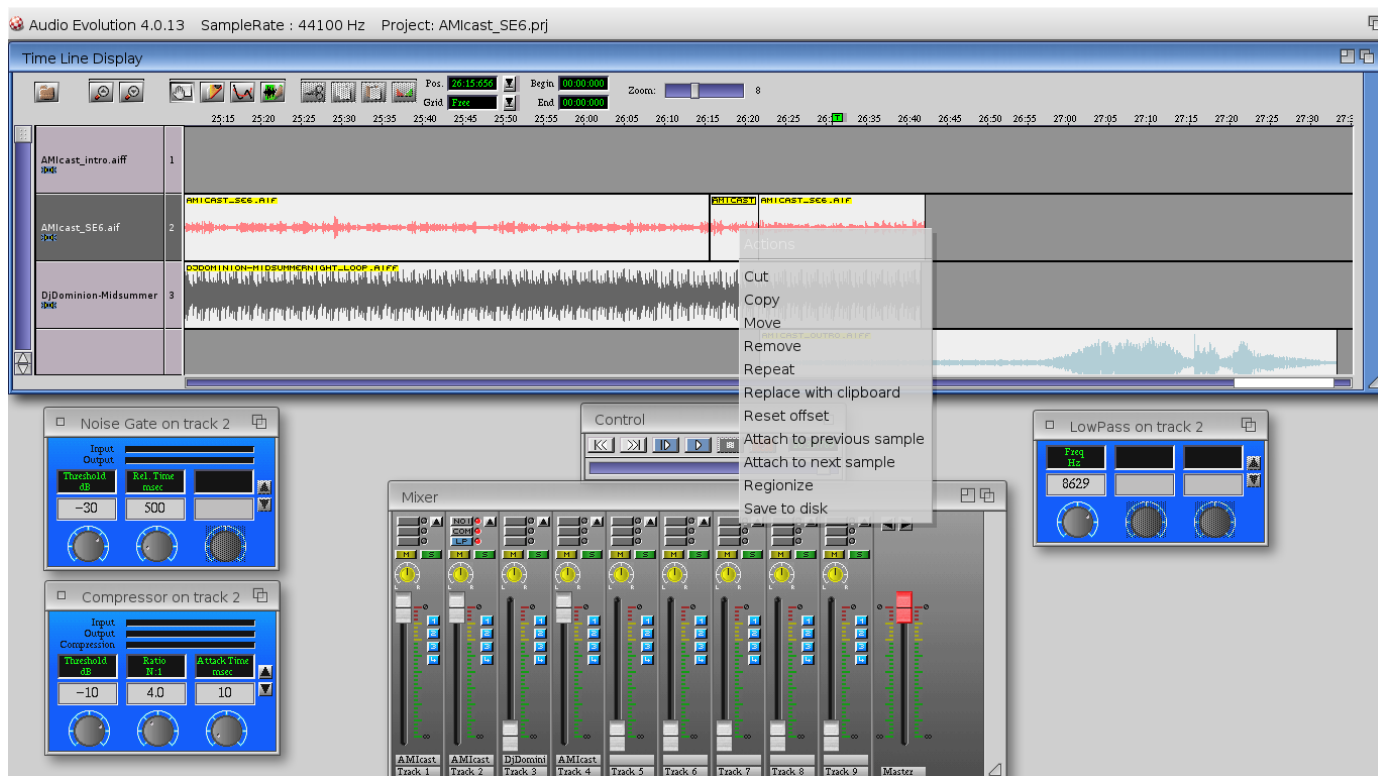
Dzięki dużej dokładności „zoom” i lupy można wyciąć każdą niedoskonałość lub tak połączyć odpowiednie kawałki sampli uzyskać możliwie, jak najlepszy efekt.

Skoro jesteśmy już przy efektach, jakie są najciekawsze w przypadku audycji „mówionej”? Nadmienmy, że dostęp do efektów w czasie rzeczywistym uzyskamy przez panel Mixer. Służy on też do wyciszania wybranych ścieżek, regulowania głośność oraz właśnie nadawania efektów w czasie rzeczywistym. Mixer potrafi nałożyć jednocześnie trzy efekty na jedną ścieżkę. Przede wszystkim warto się skupić na:

- Noise Gate — redukcja szumów, czyli np. pogłos wiatraków komputera. W przypadku audycji typu radiowego nawet na ustawieniach zaproponowanych przez program pozbędziemy się dużej ilości niepotrzebnego tła. Co więcej, każdy efekt można włączyć lub wyłączyć, tak by w czasie rzeczywistym porównać jego wpływ na materiał.
- Amplify — może być użyty w celu podbicia dźwięku, co jest szczególnie przydatne, jeśli jedno z nagrań jest cichsze niż drugie.
- Compressor — umożliwia wyrównanie poziomów głośności dla danego sampla. Dzięki temu dźwięk będzie bardziej płaski, wyrównany, można powiedzieć bardziej radiowy.



Efekty



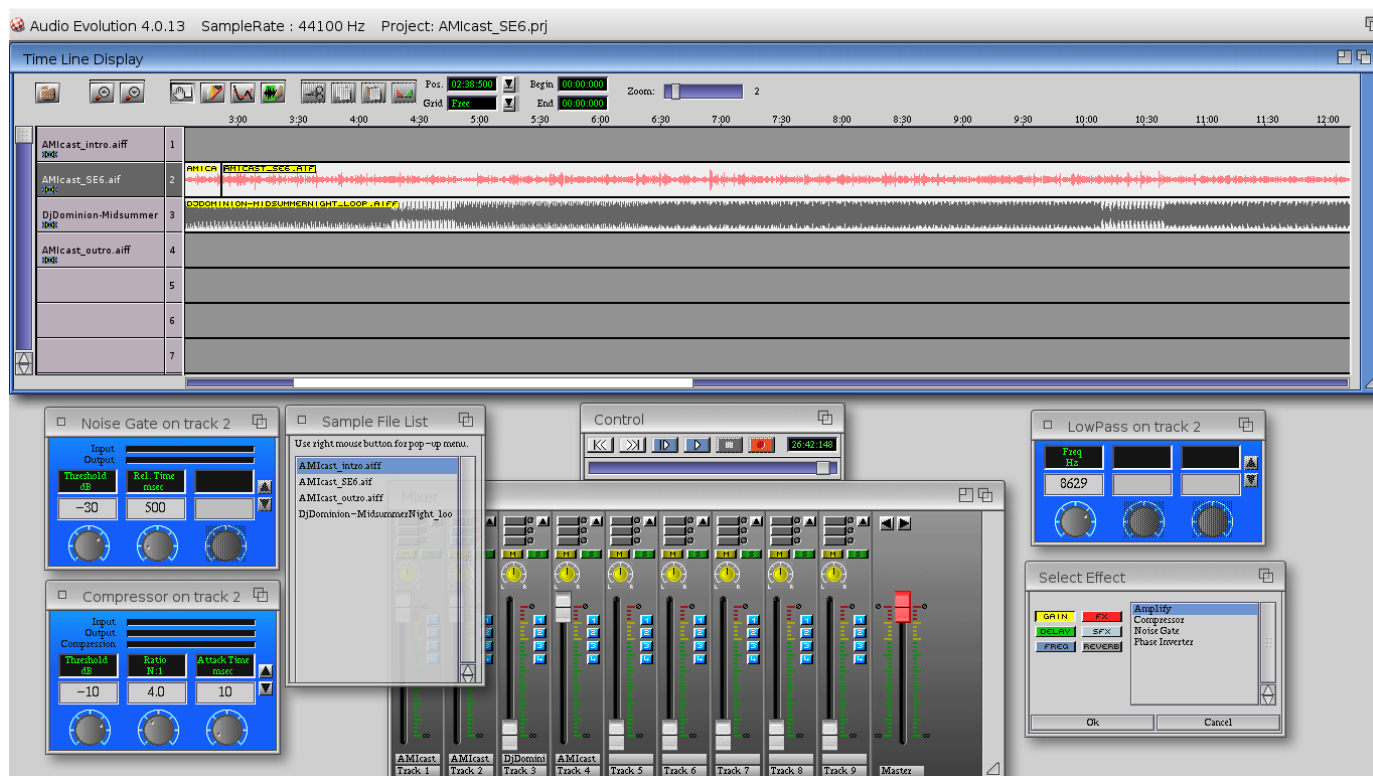
Efekty i podręczne menu

- LowPass — przydaje się, gdy zastosowany mikrofon był słabej jakości, przez co jakość samego nagrania nie jest idealna, a nie ma możliwości jego powtórzenia.

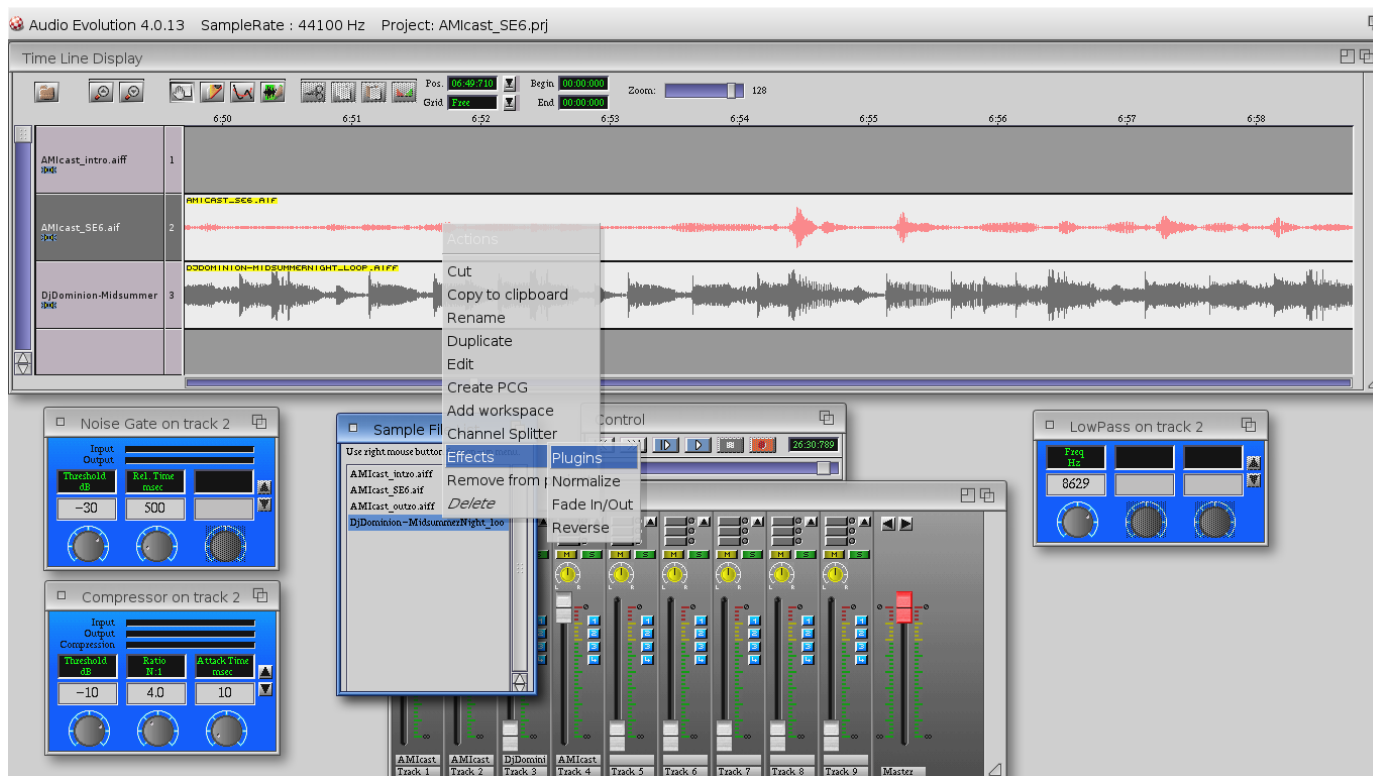
Jak już wspomniano, na wolniejszych maszynach użycie dwóch efektów pracujących w czasie rzeczywistym może być wyzwaniem. Dlatego autor Audio Evolution, przewidział opcję nadania efektu na wybraną ścieżkę, a następnie zapisania tak

zmodyfikowanego sampla do pliku. Przywołując (klawisz F6) okno Sample File List, klikając prawym klawiszem myszki na interesującym nas samplu, wybieramy Plugins z menu Effect. Uzyskujemy dostęp do tych samych funkcji co w czasie

rzeczywistym, tyle tylko, że na dany plik AIFF zostanie nałożony wybrany efekt. Następnie plik zostanie zapisany w katalogu Samples naszego projektu (z rozszerzeniem _eff1).



Efekty offline (nie nakładane w czasie rzeczywistym tylko renderowane w sampla, który potem się wczytuje do programu)

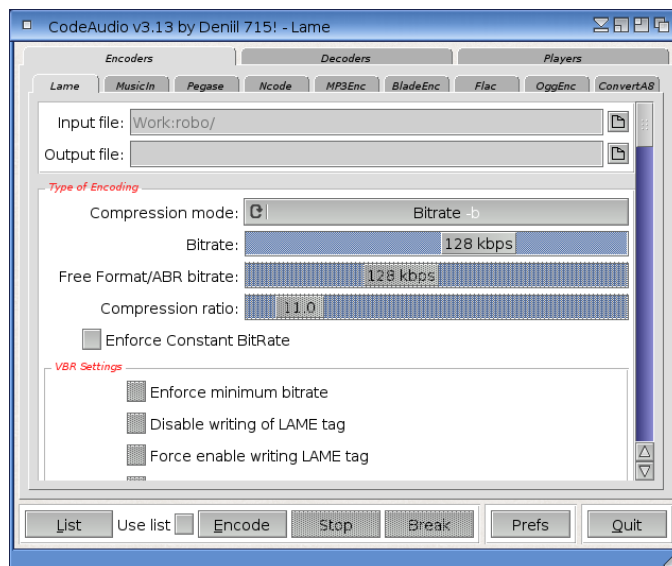


Efekty offline z menu

Dodatkowo nowo stworzony plik pojawi się automatycznie w głównym oknie programu.

Powyższe czynności przy odrobinie wprawy i wyczucia doprowadzą nas do odpowiednio przygotowanego projektu odcinka. By wygenerować wynikowy plik AIFF, używa się komendy Master project z menu File. Tutaj oczywiście uwaga, że program musi przeliczyć wszystkie efekty nałożone w czasie rzeczywistym. Cały projekt musi zostać zapisany do pliku AIFF, tak więc jest to dość obciążające i cały proces konsumuje trochę czasu.

Finalny plik dobrze jest poddać normalizacji. Normalizacja to wyrównanie poziomów głośności, czyli nagranie będzie równe, nie uświadczymy nagłych skoków poziomu głośności. By tego dokonać, najlepiej przygotować uniwersalny projekt tylko pod to zadanie. Po wczytaniu pliku wsadowego w formacie AIFF klawiszem F6 przywołujemy listę sampli. Klikamy prawym klawiszem myszki na wczytanym samplu i wybieramy Effects > Normalize. W oknie Amplifier zaznaczamy Normalize oraz klikamy Apply Amplifier. Po pewnym czasie uzyskamy gotowy plik, który możemy skonwertować do formatu MP3. Najlepiej jest pracować z trybem Mono o bitrate w wartości 128 kbps lub 192 kbps z VBR. Do tych czynności polecam świetne narzędzie CodeAudio.



Oczywiście stworzenie własnego podcastu to nie tylko Audio Evolution i nagranie materiału. Wspomnieliśmy o wymaganej konwersji do popularnego formatu MP3. Jednak to nie koniec. Każdy podcast musi mieć swój hosting danych audio oraz plik RSS (format XML). Ten ostatni opisuje każdy z odcinków. To właśnie dzięki niemu nasz podcast możemy dodać do popularnego iTunes czy innych platform dla podcasterów. Jednak, jak widać, na Amidze NG da się przygotować i nagrać profesjonalną audycję.

AmiWest 2018

radzik

Tradycyjnie co roku Amigowcy czekają na największe wydarzenie w swoim świecie. W tym czasie w Polsce odbywa się Poznań Game Arena, a w Gdańsku Retrokomp. My skupimy się na imprezie mającej miejsce w USA — AmiWest. Czy w roku 2018 nasze oczekiwania zostały spełnione?

AmiWest tradycyjnie odbywa się każdego roku, od dwudziestu lat. Impreza ma na celu podsumowanie wydarzeń oraz wyznaczanie nowych ścieżek rozwoju dla AmigaOS, oraz platform sprzętowych przeznaczonych dla tego systemu. Wiele razy prezentowano jednakowo nowości w postaci softwarowej oraz

miały miejsce premiery nowych komputerów. Niestety trzeba przyznać, iż ostatnimi laty impreza straciła nie tyle co na znaczeniu, a co na byciu wyznacznikiem rozwoju Amigi Nowej Generacji.

Obecny rok miał być zdecydowanie lepszy niż poprzedni. Miał też być przełomem pod względem nowego i taniego sprzętu. Ten raport powstaje „na gorąco”, a więc mamy nadzieję, że końcówka roku przyniesie trochę zmian na plus. Na ten czas jednak trzeba sobie jasno powiedzieć: AmiWest 2018 jest jedną ogromną porażką. Nie będzie dużego mijania się z prawdą, gdy

stwierdzimy, że środowisko NG, nie tylko związane z oficjalnym AmigaOS oczekiwało wskazania światelka w tunelu. Co pokazano w zamian?

Jeśli czekaliście na Tabora, czyli AmigaOne A1222 będziecie zmuszeni obejść się smakiem. Naprawdę! Wydawca systemu AmigaOS 4.1 nie potrafi dokończyć sterowników już od ponad trzech lat! Tym razem winne są sterowniki odpowiedzialne za dźwięk (audio). Gdy będą one tylko skończone, finalna wersja AmigaOS dla Tabora będzie mogła być wydana. Szacowany termin (nie wiadomo, czy dokończenia, czy wydania systemu) to pierwszy kwartał roku 2019. Wspomniano też, że wpływ na opóźnia miał aspekt sprzętowy z niektórymi komponentami płyty głównej. Konieczna była ich wymiana.

Pozytywna rzecz to fakt, że prace nad sterownikami do nowych kart graficznych trwają. Ten temat dotyczy też Tabora. Tak więc będzie można mieć (lepszą) obsługę nowszych kart w naszych komputerach. To zdecydowany plus, choć trzeba przyznać, że mamy (praktycznie) kompletny brak oprogramowania, które jest w stanie wykorzystać choćby część możliwości nowej grafiki. Pytanie, kiedy pojawi się obsługa HDMI Audio, jak się można domyślać, jest co najmniej niestosowne. Tym bardziej sprzętowe wsparcie dla odtwarzania filmów jest raczej odległe.

Enhancer Software zostanie zaktualizowany. Oczywiście jego największą zaletą są wspomniane sterowniki dla kart graficznych. Cała reszta to dodatki, które są mniej lub bardziej przydatne. Pytanie, co z poważnym oprogramowaniem? O tym już za chwilę. Natomiast potwierdzono chęć wydania wersji dla AmigaOS 3. To dobry znak, lecz tylko znak. Temat ciągnie się, można powiedzieć latami. Jeśli czujecie się na siłach, to A-EON szuka ludzi do pomocy oraz testów. Podano też informację, że Enhancer Software dla procesorów 68k będzie wymagał klasycznego systemu w wersji 3.9. Kłóci się to z premierą 3.1.4. Powodem może być to, że oprogramowanie z Enhancer Software wymaga pakietu ReAction, który to zaprezentowany był właśnie od AmigaOS 3.9 (i jest używany w najnowszych systemach).

Kolejnym problemem okazał się port Libre Office, który mimo ówczesnej wersji beta się nie pojawił. Powodem są komplikacje oraz braki w samym AmigaOS. Problem ma być rozwiązany poprzez próbę portu wersji 5 pakietu biurowego z systemu Android. Założenie jest takie, że nowsza wersja mobilna ma być łatwiejsza do przeniesienia na amigowy system.

Do całej sytuacji komentarz byłby zbędny, gdyby nie wpływ zakończenia prac nad pakietem biurowym na przeglądarkę internetową. Konkurencyjny system MorphOS posiada już lubiane i cenione Odyssey z zaimplementowanym (w wersji

beta) JIT. Na obecny czas, dla AmigaOS nie ma szans na port. Natomiast stwierdzono, że słynni bracia Frieden będą w stanie rozpocząć pracę nad lekką przeglądarką opartą o WebKit po zakończeniu prac nad wspomnianym wcześniej pakietem biurowym. Tak więc, kiedy i czy w ogóle to nastąpi? Nie wiadomo. Dlaczego nie skupiamy się nad portem otwartego silnika V8 od Google? Zamiast tego brniemy w nie rozwijamy już WebKit dla procesorów PowerPC. Dla pełnej ścisłości V8 jest obecnie rozwijany również właśnie dla PPC.

Pamiętacie jeszcze wykup legendarnych programów przez firmę A-EON? Takich jak ImageFX czy Aladdin 4D? Po tylu latach okazuje się, że nawet nie zaczęto nad nimi pracować! Ogłoszono, że są poszukiwani chętni do uaktualnienia powyższych programów.

Z „nowości” programowych, po ponad 10 latach pokazano „odgrzanego kotleta” w postaci pakietu Advanced Visual Developer. Środowisko programistyczne, które ma umożliwić nadzwyczajnie szybkie programowanie. Problemem jest taki, że ów pomysł pochodzi z roku 2005 i od tamtego czasu do teraz był w kompletnym zapomnieniu.

Hyperion nie brał udziału w imprezie. Nie wiadomo więc co dalej z AmigaOS 4.1, tym bardziej temat systemu 4.2 można uznać za praktycznie niebyły. Podczas AmiWest okazało się, że wspomniany wyżej Hyperion nie posiada praw do jądra (Exec SG). Jest to pewnego rodzaju kuriozum. Prawa te natomiast posiadają bracia Frieden. Można wręcz powiedzieć, że bez tych dwóch panów AmigaOS 4.x nie jest w stanie się rozwijać. Co więcej, potwierdza to, że Hyperion po prostu zbiera poszczególne cegiełki i wydaje je jako gotowy produkt, nie mając właściwie kreatywnego współudziału w tworzeniu systemu.

Bez wątpienia jednym z nielicznych pozytywów był wykład legendarnego już amigowego programisty – Daniela Müßenera. Człowiek odpowiedzialny za tegoroczny port świetnej gry Tower 57 dla AmigaOS oraz systemów pochodnych. ‘Daytona’ przygotował świetną prezentację na temat swojej pracy oraz optymalizacji dla systemów NG i wspomnianego Tabora. Poza aspektem merytorycznym, warto by było, aby inni prelegenci wzięli sobie do serca jak powinna wyglądać dobrze przygotowana prezentacja.

Czy następny rok będzie lepszy? Być może konkurencja w środowisku NG będzie w stanie zaprezentować lepsze rozwiązania? Bez wątpienia, ludzie odpowiedzialni za MorphOS mają doskonały czas i miejsce na pokazanie czegoś bardziej przełomowego niż to, co zostało zaprezentowane z ramienia oficjalnego amigowego systemu.

Programowanie pod AmigaOS

truman burbank

Na samym wstępie zaznaczam, że nie jestem programistą. Poniższy artykuł jest próbą uporządkowania zagadnienia i ma stanowić raczej zachętę do pogłębiania wiedzy. Taki punkt wyjścia – otwieram drzwi, dalej trzeba iść samemu. Lub podążać za nauczycielem, tylko że póki co nikt nie dał się namówić na napisanie szkoły dla początkujących. Na pewno dobrym pomysłem jest zgadanie się z kimś i wspólna nauka, nawet przez internet. Występuje wtedy czynnik wzajemnej motywacji, no i jest szansa że kolega pomoże, bo akurat wie coś do czego jeszcze nie doszliśmy. Ale do rzeczy.

W uproszczeniu języki programowania można podzielić na dwie grupy – interpretowane i kompilowane.

Interpretowane to np. Lua, Python czy JavaScript. Taki program jest zasadzie plikiem testowym, a jego działanie polega na wykonywaniu poleceń linia po linii. Często używa się określeń skrypt i język skryptowy.

Języki kompilowane to takie, których kod przekształcany jest do postaci binarnej. To znaczy kod pisany jest w wielu plikach, które od początku są grupowane w projekty; następnie dokonuje się scalenia plików źródłowych w jeden plik wykonywalny. W procesie kompilacji kod zostaje przekształcony na język maszynowy. Plik wynikowy jest w postaci binarnej i nazywany często binarką; jest niezrozumiały gdyby wczytać go np. do notatnika.

Języki kompilowane to np. Pascal, C, C++.

Panuje powszechna opinia, że języki skryptowe są łatwiejsze do nauki, z kolei kompilowane dają programy szybciej działające (ale nie jest to regułą).

W AmigaOS są języki skryptowe – ARexx i Python. Używane są do automatyzacji czynności, czy tworzenia dodatkowych wtyczek do programów. Języki skryptowe mają tę zaletę, że nieraz można w nich zrobić coś o wiele prościej i szybciej niż gdyby chciał napisać „normalnie” program.

ARexx jest amigową implementacją języka REXX stworzonego przez IBM. William S. Hawes jest człowiekiem, który dał go Amidze, było to w 1987 r. Z początku miał status shareware, do systemu został włączony razem z wersją 2.0 (1990 r.). W 1991 r. doszło do kłótni Hawesa z Commodore, chodziło o licencję.

Skutek tego był taki, że ARexx przestał być rozwijany, a licencję posiada (od 1991 r.) Wishful Thinking Development Corporation. ARexx został napisany w assemblerze i nie został przepisany na PPC. Mimo tego ciągle jest chętnie używany.

Python wszedł do AmigaOS za sprawą Blendera – programu do grafiki 3D, który korzysta ze skryptów w Pythonie. Jest częścią systemu, podobnie jak ARexx. Python nie wyparł ARexxa. Właściwie poza Blenderem ma ograniczone zastosowanie (jak dla nas), choć ciekawostką jest możliwość tworzenia skryptów hybrydowych ARexx/Python. Opisał to na swojej stronie autor amigowego portu Blendera Andy Broad. Niestety nasz Python jest przestarzały, mamy wersję 2.5.6, czyli z gałęzi 2.x która nie jest rozwijana i ma tylko aktualizacje poprawkowe (obecny standard to 3.6.x).

Zarówno ARexxa jak i Pythona znajdziesz w katalogu System.

Jeżeli chodzi o języki kompilowane, to najczęściej używany jest u nas C. Chcąc pisać programy dla AmigaOS musisz mieć zainstalowane SDK. Aktualne znajdziesz na stronie Hyperionu, i nie jest wymagane mieć konto u nich by SDK pobrać:

hyperion-entertainment.biz/index.php/downloads

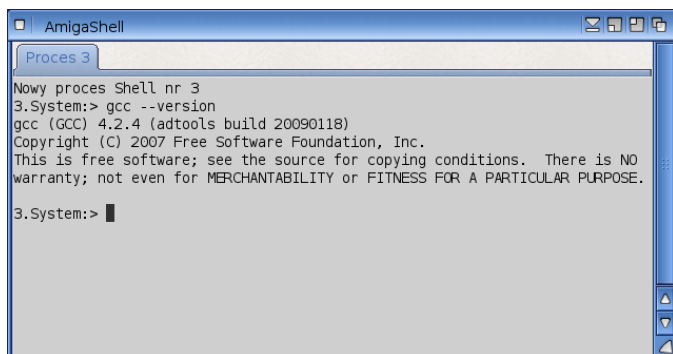
SDK (software development kit) składa się przede wszystkim z dokumentacji, bibliotek i plików źródłowych będących przykładami. Nawet jeśli nie jesteś programistą powinieneś mieć SDK, ponieważ niektóre porty programów i gier wymagają bibliotek .so stamtąd.

Na początek sprawdź czy działa ci prawidłowo.

Otwórz konsolę (prawa Amiga + E) i wpisz w okienko CLI. Otworzy się okno z AmigaDOS. W oknie wpisz:

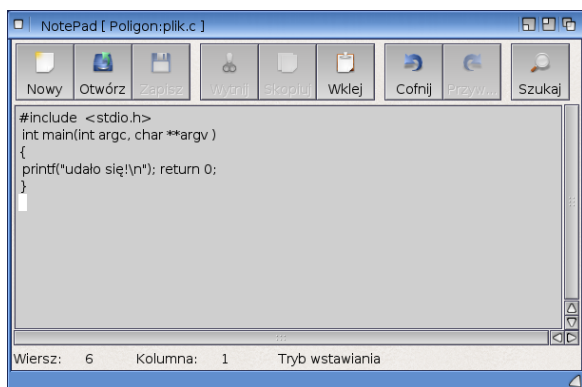
```
gcc --version
```

Powinieneś otrzymać coś takiego jak na pierwszym zrzucie. Jak widać nie jest to świeżynka, ale działa. GCC (GNU Compiler Collection) to darmowe wieloplatformowe narzędzie do kompilacji programów, nie tylko w C.



Na początek spróbujmy coś skompilować. Najpierw trzeba mieć co, więc napiszemy tygi program, którego jedyną funkcją będzie wyświetlenie krótkiego tekstu. Otwórz notatnik i wpisz:

```
#include <stdio.h>
int main(int argc, char **argv )
{
printf("udało się!\n"); return 0;
}
```



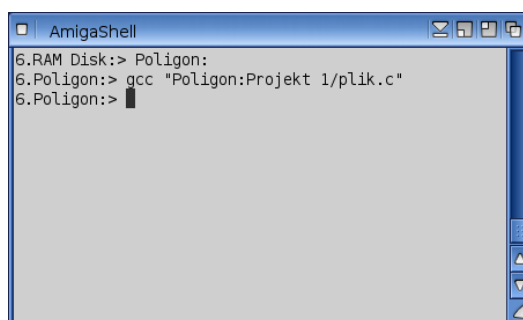
Zwróć uwagę na formatowanie – po średnikach spacje, a po ostatnim znaku jest „Enter”. GCC (przynajmniej to nasze) uczy pisania czystego kodu, to znaczy jeśli będziesz pisał poprawnie ale byle jak możesz mieć w konsoli ostrzeżenie (warning). Plik zapisz z rozszerzeniem *.c. Nie zapisuj go na dysku systemowym. Najlepiej utwórz katalog na projekt i tam zapisz plik.

Teraz kompilacja. Żeby to zrobić musisz przejść do miejsca gdzie masz plik źródłowy (czyli w tym przypadku plik tekstowy pisany w notatniku). Domyślnie okno otwiera się z lokalizacją w ramdysku. Przejdź na dysk, na którym masz swój program, potem do katalogu z plikiem; możesz wykorzystać cechę „przeciągnij i upuść” na oknie dzięki czemu nie będziesz musiał przepisywać całej ścieżki do pliku.

U mnie akurat jest wyjątkowo krótka ścieżka, ale to rzadkość. Następnie wpisz polecenie kompilacji:

```
gcc plik.c
```

Po czym wciśnij klawisz Enter:

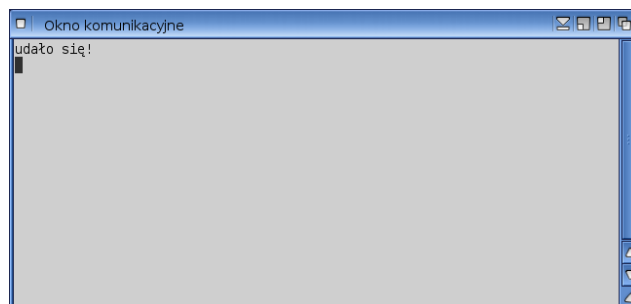


Jak widzisz między dwoma linijkami nie ma żadnych komunikatów, czyli kompilacja przebiegła bez błędów.

Utworzony został plik wykonywalny o nazwie a.out. Jest to domyślna nazwa, ale na etapie kompilacji możesz podać własną. Nie będziemy się teraz w to zagłębiać, bo jest bardzo dużo materiałów do nauki C. Jako pracę domową odrób lekcję: co oznaczają polecenia z naszego pliku, i jak to działa. Jeżeli to zrobisz, oznaczać to będzie, że masz w sobie wystarczająco dużo siły i chęci. Innymi słowy, są duże szanse, że pójdziesz dalej.

W powszechnej opinii najlepszą książką o języku C jest „Język ANSI C” Briana W. Kernighana i Dennisa M. Ritchiego.

Nasz program po uruchomieniu wygląda tak:

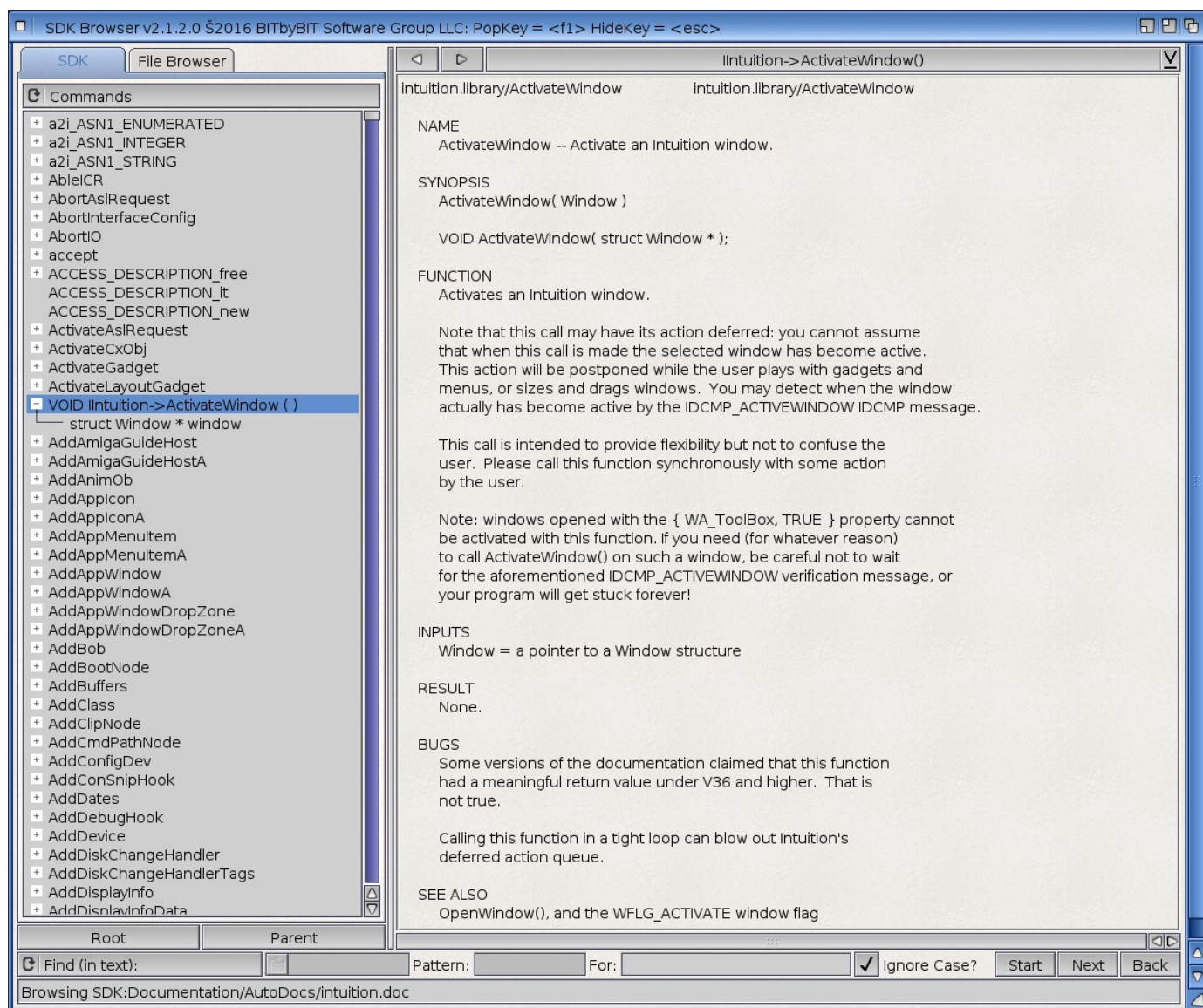


I nic nie robi poza tym. Miał tylko pokazać, że możesz kompilować swoje programy.

Oczywiście nie będziesz pisał programów w notatniku posiłkując się konsolą. Niestety AmigaOS nie ma takich wygodnych środowisk programistycznych jak darmowe Visual Studio pod Windows. Sprawa nie jest jednak beznadziejna – coś jest.

Na początek pobierz sobie darmowy program SDK Browser:

os4depot.net/index.php?function=showfile&file=development/utility/sdkbrowser.lha



Przy każdym uruchomieniu program ten skanuje katalog SDK (trwa to krótko) po czym udostępnia całość w formie przeglądarki. Jest to wygodne, nie musisz otwierać pojedynczych plików tekstowych.

SDK Browser jest jednym z komponentów pakietu programistycznego AVD (Advanced Visual Developer). Jeśli jesteś zainteresowany programowaniem to całość możesz zakupić na stronie BITbyBIT. Nieco popularniejszy jest CodeBench, a kiedyś był Cubic IDE.

Te wszystkie narzędzia są mało znane. W każdym razie jeśli piszesz w C to każdy kompilator ci to skompiluje, ale na etapie tworzenia kodu musisz znać wszystkie amigowe różnice, od tego jest dokumentacja w SDK. Przede wszystkim musisz poznać API (Application Programming Interface) AmigaOS. Sama znajomość języka nie wystarczy, musisz umieć pisać pod AmigaOS.

To nie jest takie straszne, nasz pierwszy program to kilka linijek tekstu (dałoby się zmieścić w dwóch). Na pewno jak poznasz podstawy C spróbujesz napisać jakąś prostą grę logiczną; jak twój kod będzie jakoś działał, poszukasz grafika, muzyka... Potem pierwsza prosta gra zgłoszona na party czy Retrokompa. Wszystko z czasem, ważne żeby nie zmuszać się, ale jednocześnie być konsekwentnym, starać się rozwijać. Ludzie na forach amigowych są pomocni, będzie lepiej niż myślisz.

„Nigdy nie rezygnuj z celu tylko dlatego, że osiągnięcie go wymaga czasu. Czas i tak upłynie” – H. Jackson Brown

Mądre słowa. Nie marnuj czasu na Facebooka czy jałowe polemiki internetowe, zacznij działać.

Wiesz już jak zainstalować SDK, przeglądać dokumentację, skompilować pierwszy program. Co dalej?

Podstawowe źródło informacji o programowaniu pod system to wiki amigowe, które zawiera części dla użytkowników i programistów. Podstawowy opis jak wogóle zacząć jest tutaj:

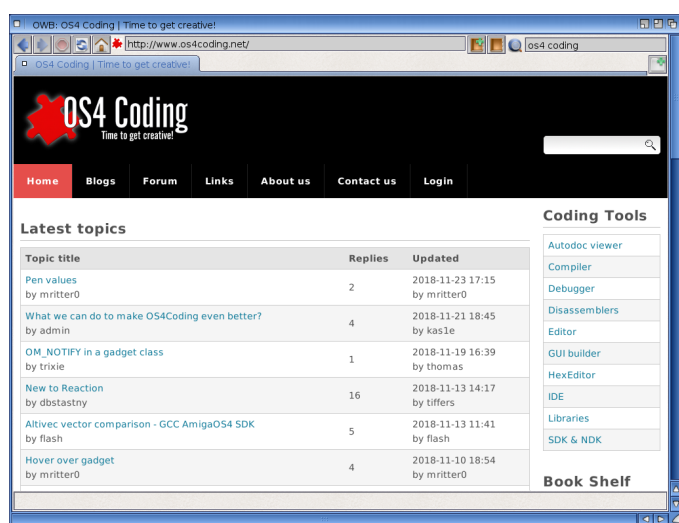
http://wiki.amigaos.net/wiki/AmiWest_Setup

Samouczki powstałe na bazie wykładów na AmiWest:

<http://wiki.amigaos.net/wiki/Tutorials:Main>

Warto także poznać to miejsce:

<http://www.os4coding.net>



Sensowne jest uczyć się C albo Pythona – takie jest moje zdanie. Programowanie w innych językach? Nie polecam. Dlaczego? Trudniej o wymianę doświadczeń. Ale żeby nie było – jak wygląda sprawa oprogramowania w innych językach:

- AMOS – nie działa; jest XAMOS – wieloplatformowa reimplementacja AMOS BASIC-a oparta na jAMOS-ie, w pełni napisana w C++ z bibliotekami SDL; ostatnia wersja z 2013 r.:

<https://sourceforge.net/projects/xamos/files/>

- BlitzBasic – nie działa, był projekt BlitzMax, ale przestał być rozwijany; w 2014 uwolniono go, z tym że dzisiaj ciężko znaleźć coś w sieci; nie polecam

- REBOL – rozwijany współcześnie przez odgałęzienia; niedawno temat został odświeżony przez twórcę języka, ale wersja amigowa najbardziej popularna to 1.2; umiarkowana popularność wśród amigowców w USA, można nabyć tutaj:

http://infocessories.com/pb/wp_e94f3642/wp_e94f3642.html

Obszerny artykuł o REBOL-u:

<https://amigaone.wordpress.com/pod-lupa/rebol/>

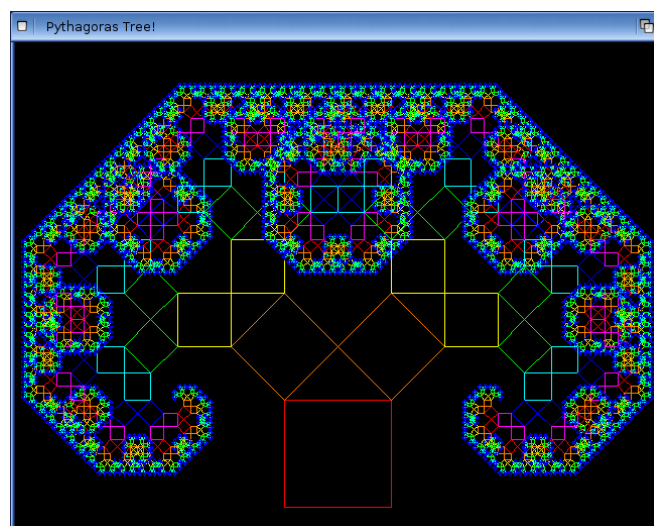
Amiga E – okres popularności raczej nie wróci. Z dużych rzeczy to napisany by w nim program graficzny Photogenics. Współcześnie warto wspomnieć o:

E Compiler X – ostatnia wersja z 2013

<http://www.blubbedev.net/ecx/>

Portable – ostatnia wersja z 2016

<http://cshandley.co.uk/portable/>



Powyższy obrazek ze strony Portable to fraktal „drzewo pitagorejskie” i jest to jeden z przykładów programowania hobbystycznego, kiedy robisz coś dla siebie, nie planując komercyjnego rozwoju czy współpracy w grupie. Programik ma 58 linii i jest napisany w E.

Z nowszych i aktywnie rozwijanych rzeczy mogę polecić Hollywood oparty na skryptowym języku LUA:

<https://www.hollywood-mal.com>

Wspomniałem o współpracy. Na PPA są ukryte wątki w dziale „Strefa twórców”, w których można bez niepotrzebnych polemik osób nie programujących dograć pewne rzeczy.

Zarówno składnia języka jak i dokumentacja są po angielsku, więc chcąc-nie chcąc uczysz się naraz tych dwóch rzeczy. Ogólnie trzeba jednak nastawić się na prywatną korespondencję, zagraniczne fora oraz dużo samodzielności i wytrwałości.

TwittAmiga 4.2.2

truman burbank

Jest to moje drugie podejście do tego programu. Poprzednie dotyczyło wersji 4.1, opublikowanej w 2015 r. Co zmieniło się od tego czasu?

Usunięto mapę Google. Był to niepotrzebny gadżet, spowalniający całość i wymuszający na autorze dostosowywanie się do zmieniającego się API Google. Na ile pamiętam to poprzednie wersje były komentowane jako kobyła, czyli coś wielkiego, niezgrabnego. Tu jest poprawa, ale mimo plusików pod newsem na PPA nie mogę dołączyć do chórkę zadowolonych.

Na początek instalacja – plik leży na Aminecie:

<http://aminet.net/package/comm/misc/twittAmiga>

Jak można przeczytać w pliku pomocy, wymagane są dodatkowe komponenty:

util/libs/mui38usr.lha

dev/mui/MCC_Lamp.lha

dev/mui/MCC_TextEditor-15.37.lha

dev/mui/MCC_TheBar-26.8.lha

comm/www/OpenURL-7.14.lha

AmiSSL >= 3.6 (AmigaOS)

Podane ścieżki dotyczą miejsca, gdzie leżą na Aminecie te pliki.

Niestety mimo najszczerzych chęci (lubię i używam Twittera – możliwość korzystania z niego spod AmigaOS to dla mnie duża rzecz) nie udało mi się zmusić programu do stabilnej pracy. Powód to Grim Reaper przy próbie zrobienia czegokolwiek. Dzięki opcji w nim o nazwie „ignoruj błędy DSI” udało mi się obadać to, co opiszę i pokażę w tej recenzji, ale na mojej konfiguracji TwittAmiga jest to program nieużywalny.

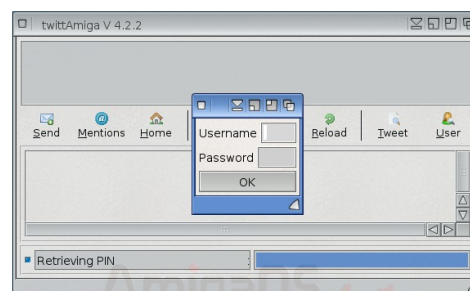
Próbowałem ustalić przyczyny SnoopDosem i Snopym – pierwszy wskazał na MagicWB, drugi na niemożność pobrania zmiennej systemowej. Możliwe, że problem dotyczył MUI.

Nie będę zgadywał dalej. System mam aktualny, dodatki wymagane przez program również. A teraz do rzeczy.

Przy pierwszym uruchomieniu trzeba podać login i hasło, przy czym działają oba sposoby (nick i e-mail). Po zalogowaniu jest



Kolejny „wspólny” program.



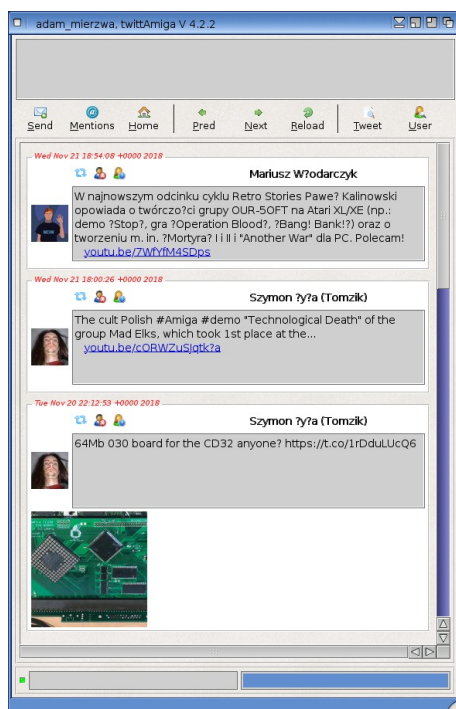
Pierwsze uruchomienie

się zalogowanym permanentnie – czyli po twardym resecie wchodzę zalogowany. Klucz jest zapisany w pliku tekstowym. Można dodawać innych użytkowników i przełączać się między nimi. Przydatne, niektórzy mają prywatne i oficjalne konta swojej działalności. Natomiast brak możliwości wylogowania się jest dziwny.

Pierwsze kroki to kliknięcie w Home, czyli głównej strony, jakby „osi czasu”. Domyślnie okienko jest małe, ale daje się skalować. Jest określona minimalna szerokość, poniżej której nie da się go zwęzić. Standardowo przewidziane jest wyświetlanie 10 „tweetów”, ale można to zmienić w ustawieniach.

O ile udało mi się wejść w Mentions (wzmianki), o tyle wejście w User (wyszukiwanie użytkowników) było niemożliwe (Bad request). Niewątpliwie gdybym miał dobrze działający program moje spostrzeżenia byłyby pełniejsze, ale znam dobrze Twittera i „widzę to, co widzę”, czyli mogę ocenić potencjał zakładając, że nic się nie wiesza.

Nie podoba mi się mało zwarta prezentacja treści. Tweety zajmują zbyt wiele miejsca. Łatwo to zauważyć porównując z



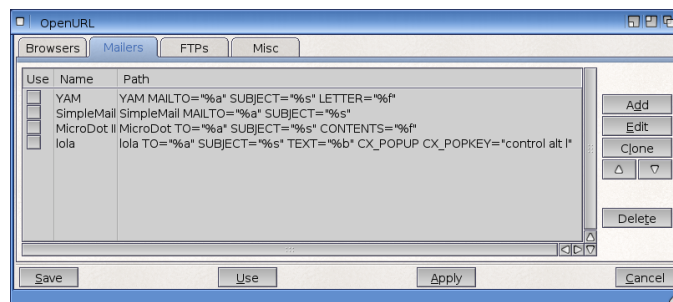
TwittAmiga w widoku strony Home



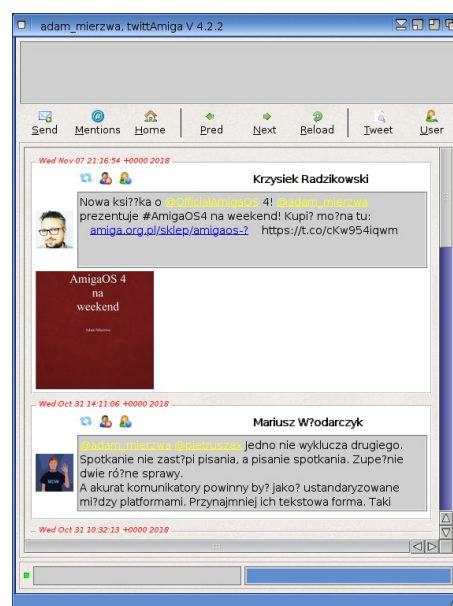
Twitter dla mobilnego Windows

innymi aplikacjami do Twittera. Porównawczo zamieściłem zrzut ze smartfona z Windows 10 (w sumie platforma z zanikającym wsparciem). Do minusów zaliczam też konieczność dociągania dodatków i niezbyt przyjazne wyprowadzenie niektórych opcji konfiguracyjnych (np. widoczne na zrzucie z OpenURL), choć być może nie dało zrobić się inaczej.

Na pewno plusem jest to, że ten program wogóle jest. Brakuje nam takich rzeczy. Nie wątpię, że są zadowoleni (widziałem zrzuty nawet z klasycznej Amigi), ale to co odczułem ja mogę podsumować następująco:



Ten panel do konfiguracji nie jest ściśle programu, ale widać jak na dłoni, jak ja to mawiam: „Amiga dzisiaj to hobby dla informatyków”



TwittAmiga w widoku strony Mentions

Toporne GUI, brak wielu opcji i wciąż wiele błędów nie pozwalają mi wystawić pozytywnej oceny. Utwierdzam się w przekonaniu, że Amigi NG powinno używać się tak, jak Amigi dawniej. To znaczy bez parcia na internet.

Pozwolę sobie zacytować opinie amigowców z jakimi zetknąłem się na czacie:

„W branży informatycznej to się nazywa MVP i to można pokazać zaufanym klientom/znajomym, etc. Pod warunkiem jednak, że działa (choć funkcjonalność może być wyjątkowo uboga). Inaczej program nie powinien wyjść poza dysk autora.”
 „U nas to jest takie MVA – minimum viable amigowcy”.

Przestańmy udawać, że da się współcześnie korzystać z aktualnych technologii, bo to panowie po prostu nie wychodzi. Co widać na załączonych obrazkach. Czekam na dalszy rozwój.

Na dzisiaj – nie polecam.

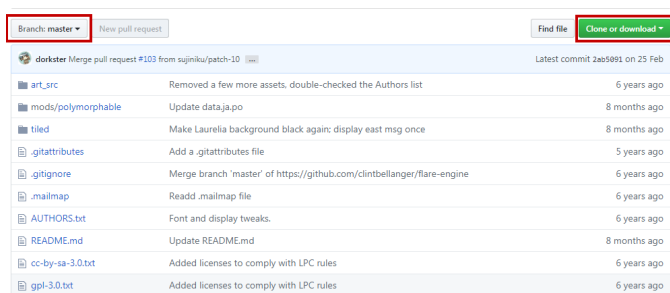
Polymorphable

truman burbank

Ostatnio opisywałem grę „Flare” i mody do niej, zostawiając na deser „Polymorphable”. Ten mod bardzo różni się od pozostałych. Oryginalnie został stworzony jako gra „Laurelia's Polymorphable Citizen” na „Liberated Pixel Cup” 2012 r..

<https://github.com/makrohn/polymorphable>

Są dwie gałęzie – 0.18 i master (nowsza), i tę trzeba pobrać:



Następnie wypakować, po czym wziąć katalog polymorphable i wrzucić tam gdzie reszta modów.



Gra korzysta z silnika Flare ale różnice są widoczne już na planszy początkowej. Niestety tylko interfejs jest po polsku, zapewne przez to, że korzysta z „podstawki” czyli Flare. Brak spolszczenia to mankament, ponieważ gra jest typu RPG i jest

sporo dialogów. Jeśli chodzi o ustawienia – to SDL Hardware daje nieco większą prędkość. Na przykład na pełnym ekranie zamiast 7 klatek mam ich 12. Po przełączeniu SDL mogą być przekłamania w grafice, trzeba wtedy uruchomić grę ponownie; no ale przełącza się raz i więcej do tego nie wraca. Natomiast nie należy dotykać innych opcji – np. „Generowanie sprzętowe” powoduje zniknięcie napisów.

Jak wspomniałem (i myślę, że to widać) grafika jest całkowicie inna – inspiracją były RPG z lat 90. Gra jest bardzo kolorowa, postaci są duże. Mapa wydaje się być bardziej czytelna i przydatna, choć pewnie wynika to z braku mnogości skałek, na które narzekałem w poprzedniej recenzji „Empyrean”. Niemniej mapka mogłaby mieć większą grubość konturów, albo inny kolor, niekiedy jest słabo widoczna na tle. Mankamentem jest czcionka, która przy grze w oknie wygląda nieciekawie i jest słabo czytelna.



Główną bohaterka jest Daphne, mieszkanka Laurelii.

Prawie każdy budynek ma mieszkańca (czasem kilku), z którymi możesz porozmawiać, choć nie są to rozbudowane dialogi, raczej umilacze gry i zlecenia. Na początku gry znajdź kościół – będziesz do niego wracać dla podreperowania sił.

Pierwsza misja to odnalezienie kwiatu. Są pewne zależności, np. żeby przejść barierę która wypychała mnie na zewnątrz



musiałem ją uszkodzić bombą. Bombkę znaleźć można przy pokonanym przeciwniku, ale nie zawsze. Musiałem stoczyć tę samą walkę kilka razy (po opuszczeniu planszy wrogowie odradzają się). Drugi raz bombka przydała mi się w jaskini nietoperzy (choć może wystarczy zabić w tradycyjny sposób). Tu też zauważysz, że można podreperować energię marchewkami. Łążenie do kościoła dla odnowienia sił jest nudną koniecznością, a zgon to strata 50% gotówki, więc warto się starać. Przy sprawnym klikaniu (taki nietoperz jest na dwa uderzenia) da się przechodzić fabułę bezstresowo.



We wspomnianej jaskini musisz iść w lewo i w górę, a po ubiciu kilku nietoperzy dotrzesz do nagrobka. Po przeczytaniu inskrypcji i rozmowie z duchem otworzy się ściana i pójdziesz dalej. Weź talizman ze skrzyni i przełóż go na dolny pasek (potem użyjesz go PPM). Znaleziony talizman nietoperza jest niezbędny do przemiany w nietoperza, by przelecieć nad wyrwą w jaskini. Nie walcz z plującymi węzami, tylko przeleć nad nimi, w górę i w prawo, do wyjścia na powierzchnię. Wyjdiesz na polankę, na której jest upragniony kwiat.



Ten pełnoekranowy zrzut jest spod Windows dla porównania. (Unikam zrzutów pełnoekranowych, bo po przełożeniu ich w łamy czasopisma wszystko jest na nich maciupękie).

Wersja pod Windows wygląda tak samo. Na mojej amidze jest lekko skokowy przesuw ekranu (ale to akurat sprawa wydajności mojego komputera, a nie jakości portu). Wydajnościowo jest lepiej niż we „Flare – Empyrean”. Właściwie jest grywalnie.

Wracając do fabuły „Polymorphable” – kwiat zanosisz do Eldera Thomasa (mnich przed seledynowym budynkiem; lokację widać na zrzucie na sąsiedniej stronie). Ukończenie tego zadania to przejście na 2 poziom. Dalej poradzisz sobie sam.



Nie wspominałem o muzyce. Jest przeciętna. Byłaby monotonna, ale delikatne (japońskie?) dzwoneczki w tle ratują sytuację. Ta gra jest inna po prostu niż „Empyrean”; używa się mocy, aspekt walki nie jest tak widoczny. Są całe połacie terenu, gdzie można sobie spokojnie pochodzić.

Podsumowując – zachęcam do pogrania. Nie jest to jakaś mega produkcja, i niekiedy trzeba wykazać się cierpliwością, ale jest sympatycznie. Wielu osobom powinna się spodobać. Mnie „Polymorphable” przypomina starsze japońskie gry. Może dla kogoś w porównaniu z „Empyrean” wydaje się dziecinna, dla mnie jest to produkt ciekawszy. Polecam.

Dale Hardshovel and the Bloomstone Mystery

truman burbank

Pozycja nienowa (2010 r., amigowa wersja 2013 r.). Do dzisiaj w sprzedaży, można sobie obadać ją choćby na Steamie. Gra jest shareware (płaci się PayPal'em HunoPPC, a on przelewa pieniądze autorowi). Jest o tym w pliku readme, tam też jest zarys fabuły.

Do gabinetu Dale'a wpada córka Daisy z papirusem w rękę. Chce go pokazać na wystawie archeologicznej, ale niestety nie potrafi go przetłumaczyć. Dale ustala, że papirus jest przynależnością starożytnego bractwa z Egiptu, a jedynym kluczem do tłumaczenia jest tajemniczy Bloomstone (dosłownie „kamienisty kwiat”, zapewne nawiązanie do kamienia z Rosetty). Sekret ukryty jest w Wielkiej Piramidzie, strzeżonej przez Anubisa, starożytnego egipskiego boga. Teraz Dale musi rozwiązać 100 zagadek, które przygotował dla niego Anubis, i zebrać wszystkie brakujące elementy Bloomstone'a.



Plansza tytułowa



Intro do gry



Gabinet archeologa

Opcje konfiguracji są proste. Na początkowej planszy menu polecam dodać nowego gracza, czyli siebie, bo domyślnie jest huno. Gra pracuje w oknie bądź na pełnym ekranie. Można ustawić oddzielnie głośność muzyki i efektów dźwiękowych. Credits poza listą zasłużonych ma całkiem przyjemny utwór muzyczny, ale w grze tło stanowią motywy egipskie. Jest też sekcja Help, w której można obejrzeć zasady gry i filmiki

instruktażowe. Pokazywane są one zaraz po intrze, pomoc wyświetlana jest też automatycznie w trakcie rozgrywki przed planszą, w której pojawia się nowy element (np. nowy typ bloku skalnego do wykorzystania). Zbyt długie oglądanie planszy startowej komentowane jest głosami zachęty zniecierpliwionego Dalego ("kaman"). Z głównej planszy po kliknięciu w archeologa można przejść do gabinetu, gdzie w komputerze można

znaleźć listę najlepszych graczy i ich wyników, a na półce trofea zdobywane za np. szybkie ukończenie poziomu.



Półka i przykładowe trofeum



Pomoc w grze (pierwsza z trzech planszy)

Rozgrywka polega na przesuwaniu artefaktów. Można to robić tylko w poziomie i pionie w dół. Kolejność przesuwania jest istotna, a wzajemne wykorzystanie rupieci (np. do załatania wyrwy, po której można przesunąć inny element) jest ważna. Przedmioty są usuwane z planszy po dotknięciu jednakowych, ale – tu ważne – muszą jednocześnie zniknąć wszystkie danego rodzaju. Każdy ma przypisany oddzielny dźwięk, w tle są animacje, co ileś poziomów zmieniają się tła pod łamięłówkami. Oprawa graficzna jest przyjemna, kolory ciepłe, wręcz słoneczne, ale w końcu to Egipt. Ogólnie jest ładnie i wygląda to współcześnie.

Czas idzie od zera i rzutuje na wynik punktowy. Punkty z poprzednich plansz sumują się. Są też podpowiedzi – na początku dostaniesz trzy. Nierozsądnie jest je marnować; mimo że można potem dostać kolejne, to jest ich mało.

Mimo ładnej oprawy gra nie jest jakaś wciągająca. Jest typowym przerywnikiem. Chociaż zasady są bardzo proste, wyobraźnia musi pracować cały czas. Pojawiający się rzut piramidy z oznaczeniem postępu Daisy (pierwszy po 5 poziomach) jest dobrym wyznacznikiem – 5 poziomów na jedno podejście to jest dla mnie w sam raz. Nie wiem jakich urozmaień można



Ułożenie elementów tuż przed ukończeniem poziomu



Przykładowa podpowiedź (plansza 8)

oczekiwać od gry logicznej tego typu, ale gacek na planszy głównej i animacje w tle to za mało. Jest sporadycznie pojawiający się element zręcznościowy, polegający na zbieraniu kluczy w labiryncie uciekając przed mumiami, ale to zarazem najsłabszy fragment rozgrywki ze względu na sterowanie. Konieczność potwierdzenia każdorazowo kliknięciem myszą zmiany kierunku zmniejsza szanse sprawnego poruszania się. Na szczęście ten element nie ma wpływu na przebieg gry jako całości.

Podsumowując: ładna, kolorowa gra, bez dużych wymagań sprzętowych. Polecam.

Miejsce skąd można grę pobrać:

<http://hunoppc.amiga-projects.net/content/dale-hardshovel-and-bloomstone-mystery>

iBook jako amigowy laptop

radzik

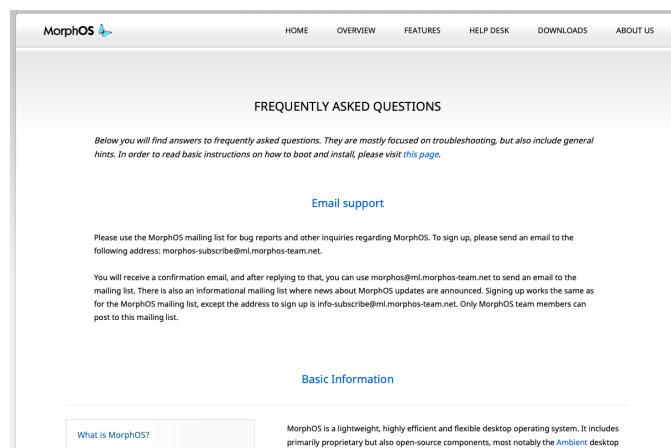
Amigowcy od lat marzą o platformie mobilnej dla swojego ulubionego systemu. Rozwiązanie oficjalne nie pojawiło się nigdy, a środowisko lub wręcz amigowe firmy tworzyły, lub tworzą różnego rodzaju protezy. Zamiast czekać w nieskończoność, na coś godnego uwagi, już teraz można spróbować propozycji MorphOS Teamu.

Oczywiście MorphOS to nie AmigaOS. Jednak dla każdego fana Amigi, natywne rozwiązanie oparte o procesory PowerPC może być kuszące. Co tu dużo mówić: jest tanio, jest mobilne i jest z duchem Amigi.

Jako wieloletni użytkownik AmigaOS 4, nie mając natywnej mobilnej alternatywy opartej o ten system, stwierdziłem, że czas na wsparcie konkurencji. By tego dokonać, potrzebny był sam sprzęt. Dzięki decyzji zespołu odpowiedzialnego za rozwój system o kolorze niebieskim stanąłem przed szerokim wyborem sprzętu od firmy Apple opartego o procesory PowerPC. Według mnie komputer przenośny musi być dość poręczny. Zdecydowałem się więc na nabycie iBooka. Zdecydowanie nie jest to ani najszybsze, ani najwydajniejsze rozwiązanie. Jednak wersja laptopa z matrycą 12 cali i procesorem G4 o zegarze 1,2 GHz jest całkiem ciekawą propozycją dla Amigowca.

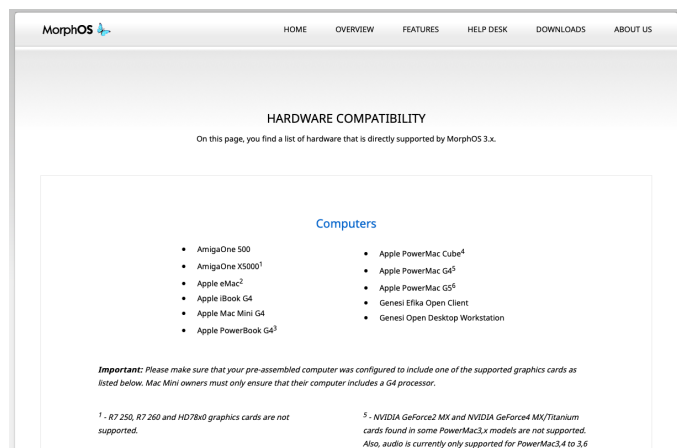
Zastanówmy się więc, jak kupić tego typu sprzęt oraz co trzeba w nim wymienić, aby mieć sprawa platformę do zabawy i pracy.

Pierwsza najważniejsza rzecz, to udanie się na stronę programistów MorphOS, gdzie zasięgnemy informacji, który sprzęt jest obsługiwany przez ten system. Pod adresem: <http://www.morphos-team.net/hardware> dowiemy się podstawowych informacji czego szukać na portalach aukcyjnych. Warto też przeczytać dodatkowe informacje o wspieranym sprzęcie na <http://www.morphos-team.net/faq>.



<http://www.morphos-team.net/faq>

Ponadto bez wątpienia pomocna może być Wikipedia oraz strona EveryMac (<https://everymac.com>). Dzięki temu, bez problemu możemy zweryfikować lub wybrać sprzęt najbardziej nam pasujący.



<http://www.morphos-team.net/hardware>

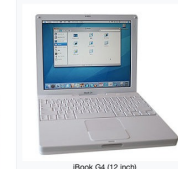
^ iBook G4 ("Snow")

Apple added a **PowerPC G4** chip to the iBook line on October 23, 2003, finally ending Apple's use of the PowerPC G3 chip. A slot-loading optical drive replaced the disc tray. The iBook G4 also features an opaque white case finish and keyboard and a plastic display hinge. This is also the last iBook laptop released before **MacBooks** replaced the iBook line in 2006.

Models

iBook G4				
Model	iBook G4	iBook G4 (Early 2004)	iBook G4 (Late 2004)	iBook G4 (Mid 2005)
Release date	October 22, 2003	April 19, 2004	October 19, 2004	July 26, 2005
Color	Opaque White			
Order number	M9164LL/A (800 MHz), M9388LL/A (933 MHz), M9165LL/A (1 GHz)	M9426LL/A (12" 1.07 GHz), M9418LL/A (14" 1.07 GHz), M9419LL/A (1.2 GHz)	M9623LL/A (12" 1.07 GHz), M9627LL/A (14" Combo Drive), M9628LL/A (14" SuperDrive)	M9846LL/A (12"), M9848LL/A (14")
Model identifier	PowerBook 6,3	PowerBook 6,5		PowerBook 6,7
Model number	A1054 (12") A1055 (14")			A1133 (12") A1134 (14")
	800 MHz (12") 933 MHz or	1.07 GHz (12" and 14")	1.2 GHz (12") 1.33 GHz (14")	1.33 GHz (12") 1.42 GHz (14")

iBook G4



Developer	Apple Computer, Inc.
Type	Laptop
Release date	October 22, 2003
Discontinued	May 16, 2006
CPU	PowerPC G4, 800 MHz – 1.42 GHz
Predecessor	iBook G3 Snow
Successor	MacBook

<https://en.wikipedia.org/wiki/Ibook>

EveryMac.com
Mac specs, prices, answers & more.

Home What's New? Mac Specs Clones iPad iPhone iPad Q&As Identify Lookup Compare Sort App

Mac, iPod, iPhone & iPad - EveryMac.com's Ultimate Mac Lookup
Lookup Macs, iPods, iPhones and iPads by Apple Order Number, Model Number, EMC Number, Model Identifier, Serial Number and Intel processor number.
Find EveryMac.com useful? Please bookmark & share.
For a Serial Number lookup, be sure to enter the entire serial number.
Need help? See Mac Identification or iPod, iPhone & iPad Identification. Want to search the entire site in natural language? Use Site Search instead.
Enter Mac, iPod, iPhone or iPad Identifier: A1054

Upgrades, Accessories & Storage for your Mac! [Learn More](#) [MacSales.com](#)

Keywords: A1054
Showing 1 - 3 of 3

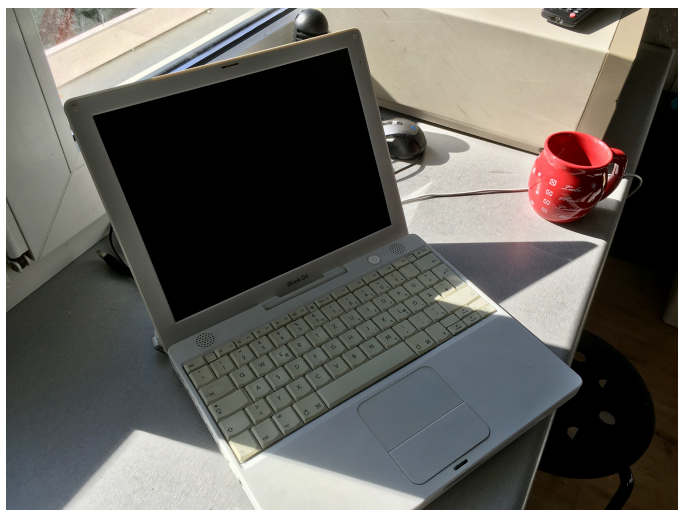
iBook G4/800 12-inch (Original) - Op		800 MHz PowerPC 7457 (G4)	
Info:	October 22, 2003	Disc:	April 19, 2004
Order:	M9194LL/A	Model:	A1054 (EMC Name)
Family:	iBook G4	ID:	PowerBook6,3
RAM:	256 MB	VRAM:	32 MB
Storage:	30.0 GB	Optical:	8X "Combo Drive"
Connects iBook G4/800 12-inch (Original) - Out Boxes			

iBook G4/1.0 12-inch (Early 2004) - Op		1.0 GHz PowerPC 7447a (G4)	
Info:	April 19, 2004	Disc:	October 19, 2004
Order:	M9428LL/A	Model:	A1054 (EMC Name)
Family:	Early 2004	ID:	PowerBook6,5
RAM:	256 MB	VRAM:	32 MB
Storage:	30 GB HDD	Optical:	8X "Combo Drive"

Site Sponsors:
United States:
OHS Quality Return
MacSales.com
Parts, Tools, And Repair
TechRadio Computers
United Kingdom:
MacAde Web Hosting & Email
FLEX
Spain:
iRepairs.es
Australia:

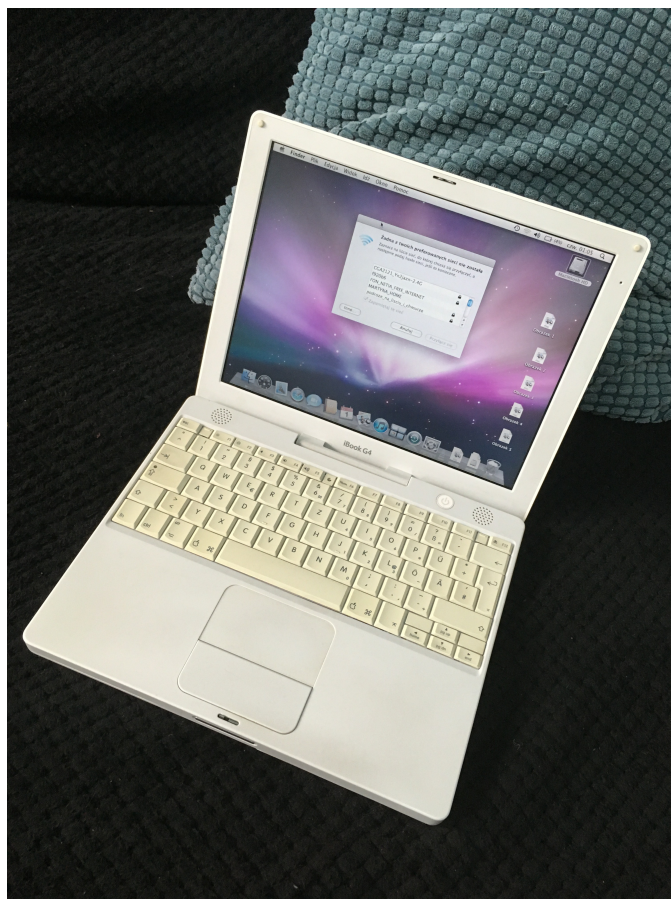
<https://everymac.com>

Zakup iBooka nie jest tak prosty, jak dużo bardziej popularnych PowerBooków. Mimo wszystko na znanym polskim portalu aukcyjnym można wynaleźć ciekawe oferty. W moim przypadku udało się nabyć model A1054 (lub PowerBook 6,5) za cenę 200 zł. Stan sprzętu oceniam jako dobry, a na pewno lepszy niż prezentowały to zdjęcia na aukcji.



Nadmienię, że na zagranicznych portalach można nabyć notebooki w lepszym stanie. Jednak ceny będą w znacząco wyższe. Niezłym rozwiązaniem jest kupno, nazwijmy to „zdrowego” sprzętu przewidując jego odpowiednie odświeżenie. Warto zwrócić uwagę na to, żeby zestaw zawierał sprawną ładowarkę. W przypadku jej braku będziemy zmuszeni do jej dokupienia. „Dodatek” tego typu jednak bywa dość mało atrakcyjny cenowo.

iBook był dostępny w różnych konfiguracjach. Jego główną wadą jest mała ilość pamięci graficznej, a mianowicie tylko 32 MB. Mimo moich obaw jest to wartość wystarczająca do pracy z systemem i aplikacjami typu przeglądarka internetowa. Można się nawet pokusić o pracę na dwóch ekranach (np. system na



jednym oraz Odyssey na oddzielnym ekranie). Matryca o rozmiarze 12 cali oferuje rozdzielczość 1024×768 pikseli. Nie jest to dużo jak na dzisiejsze czasy. Jako uzupełnienie AmigaOne X5000 może być akceptowalne. Procesor 1,2 GHz naprawdę daje radę, choć nie jest to wydajność topowych konstrukcji w świecie Amigi.

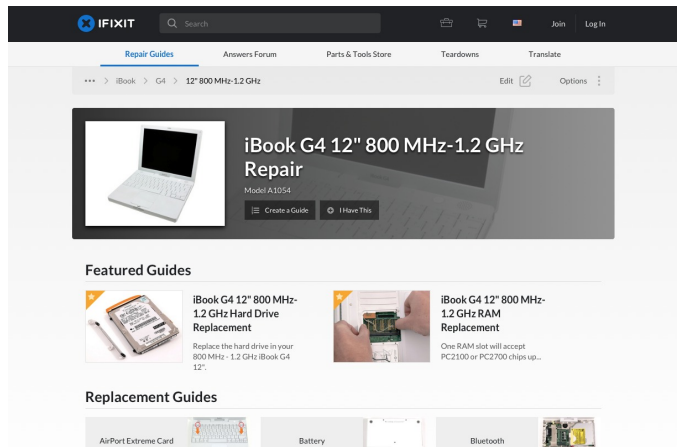
Mój iBook posiadał 512 MB pamięci operacyjnej. To mało. Jednak jakie było moje zdziwienie, że MorphOS 3.10 całkiem sprawnie na tym sprzęcie działał. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że do podstawowego poznania system i aplikacji to wartość całkiem optymalna.

Wiadomo jednak, że im więcej, tym lepiej. Co więc warto wymienić w komputerze o wartość butelki w miarę dobrego alkoholu?

Podstawa to pamięć. iBook z roku 2004 obsługuje maksymalnie 1.25 GB RAM-u. Najlepiej więc skierować się na wspomniany już znany portal celem kupna jednogigabajtowej kości. Komputer ma wlutowane na stałe 256 mega. Dodając 1 GB pamięć DDR 266 PC-2100 CL 2.5 polepszymy komfort pracy na naszym sprzęcie. MorphOS potrafi obsłużyć 1.72 GB. Jednak kompaktowe iBooki nie mają wsparcia dla takich wartości. Szkoda, choć 1,25 GB jest naprawdę wystarczające.



Mój laptop miał już wymieniony dysk twardy na większy niż te oferowane przez Apple. Niestety jest to tradycyjny mechaniczny napęd. Po analizie strony iFixIT stwierdziłem, że rozbiora komputer w drobny mak nie wchodzi w rachubę.



[https://www.ifixit.com/Device/iBook_G4_12" 800_MHz-1.2_GHz](https://www.ifixit.com/Device/iBook_G4_12)

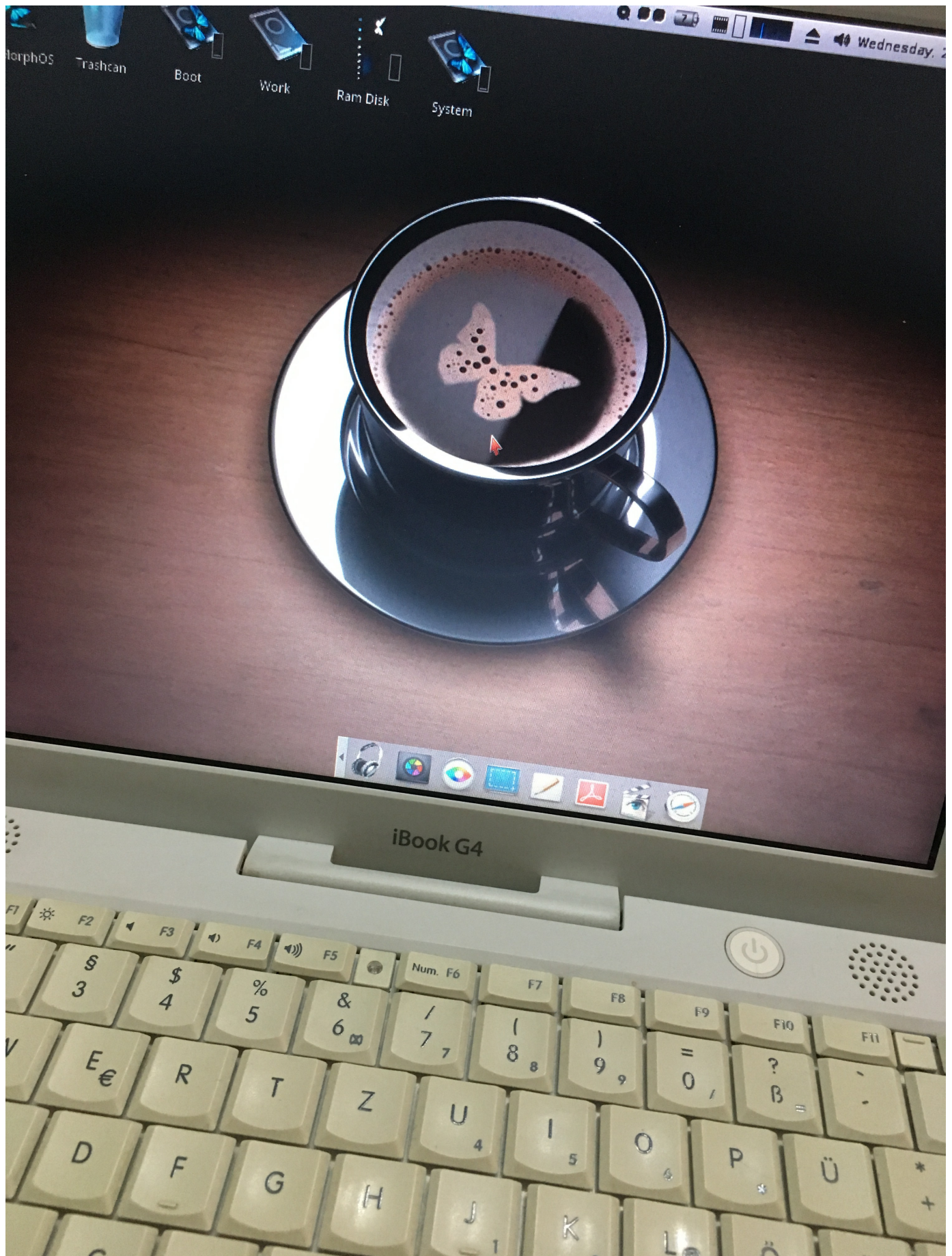
Tak więc zostałem z tradycyjnym dyskiem 150 GB. Pojemność ta w przypadku systemów amigowych jest wręcz ogromna. Dla ludzi lubiących zabawę nie widzę jednak przeszkód przed wymianą na nowoczesny dysk SSD. Tym bardziej że przy tej okazji można wymienić klawiaturę na całkiem nową. Akurat ta operacja jest prosta i tania. Gdy kupiliście laptopa z niemiecką klawiaturą, wymiana na zdecydowanie popularniejszą i wygodniejszą wersję nie będzie przeszkodą. Dodatkowo plastik użyty do produkcji tego elementu starzeje się dużo szybciej niż obudowa. Ceny są różne, mocno wpływa na nie wysyłka z USA. Choć klawiaturę można też nabyć w Europie. Szacunkowo



można stwierdzić, że za 100-200 zł można odświeżyć wygląd waszej konfiguracji.

Oczywiście w sprzęcie przenośnym największe znaczenie powinna mieć bateria. Z ceną na poziomie 200 zł za kompletny zestaw, nie ma co się spodziewać w pełni sprawnego akumulatora. Najlepiej więc jest go wymienić. Na zagranicznych portalach aukcyjnych, bez problemu można zaopatrzyć się w nieoryginalną baterię, ale za to fabrycznie nową. Ponownie kwota oscyluje w zakresie od 100 do 200 zł. Zyskujemy natomiast możliwość pracy mobilne w zakresie dwóch lub nawet trzech godzin.

Podsumowując, wydając około 400-500 zł można posiadać całkiem sprawny sprzęt. Taki laptop będzie działał pod kontrolą system o korzeniach stricte amigowych. Jest to rozwiązanie elegancie, wydajne i niezawodne. Bez problemu możecie pracować w podróży, korzystać z WiFi, a po odpowiedniej konfiguracji korzystać ze starych amigowych hitów. Ponadto, te 500 zł jest dość niskim progiem wejścia w świat dobrze dopracowanego rozwiązania NG. Oczywiście warto zarejestrować system MorphOS za cenę 79 Euro. Zyskujecie brak ograniczenia do 30 minut pracy (z pełną prędkością), a co więcej wspieracie aktywny programistów świata Next Gen Amigi.



Wymiana karty procesorowej w Power Macu G5

rededent

Nie ma chyba mosowcy, która by na którymś etapie swojego NG-owania nie pomyślała o zakupie/używaniu Power Maca G5. To „elegancka maszyna, na bardziej cywilizowane czasy”, a moc i potencjał rozbudowy ma całkiem przyzwoity (jak na nasze wymagania). Z dyskiem twardym w standardzie SATA i możliwością zamontowania nawet Radeona z serii HD, oszałamiającą ilością ośmiu (ewentualnie – w uboższych wersjach – czterech) slotów na RAM i potężnym, budzącym respekt chłodzeniem procesora/procesorów.

No właśnie – układ PPC970 (ewentualnie: 970fx) będący sercem wspomnianej maszyny jest najwydajniejszym procesorem z którego możemy skorzystać pod MorphOS-em wydając mniej niż 5000 zł za komputer :). Kupno odpowiedniej maszyny (a zwłaszcza – pożądanego przez wszystkich ze względu na bezproblemowość w użytkowaniu, chłodzonego powietrzem duala 2,3 GHz) nastroja jednak trochę problemów i dużo częściej przyjdzie nam spotkać wersję 1,8 a nawet 1,6 GHz. Kłopot z tymi taktowaniami jest jednak taki, że pod MorphOS-em wydajnościowo niebezpiecznie zbliżają się do układów z serii G4 (śmiem nawet twierdzić, że G4 1,67 GHz z ostatnich PowerBooków będzie się sprawować lepiej niż G5 1,6 GHz) – niestety modele dwuprocesorowe nie dają nam wydajnościowo żadnej przewagi nad jednoprocesorowymi – MorphOS nadmiarowy CPU po prostu wyłączy.

„Co zatem robić, jak żyć?” – zapytacie. Otóż wyjścia są trzy: Albo zrezygnujecie z zakupu (tak zwana opcja zerowa), albo cierpliwie poczekacie aż pojawi się interesująca oferta (tak zwana opcja na przeczekanie), albo kupicie co jest z myślą o upgrade w przyszłości (tak zwana full opcja). I właśnie z myślą o tej trzeciej ewentualności napisałem niniejszy poradnik. Zanim jednak z wypiekami na twarzy zajmiecie się lekturą – garść ostrzeżeń:

Ponoszę bardzo niewielką odpowiedzialność cywilną/karną za zniszczony/spalony sprzęt, straty materialne, moralne i uszczerbek na zdrowiu fizycznym/psychicznym u p.t. czytelników. Pisałem ten artykuł przymuszony, niewyspany, w stanie wyraźnego upojenia i silnego wzruszenia, co powinno być wystarczającą okolicznością łagodzącą. Napomknę również, że

wymiana nie w każdej sytuacji się uda – generalnie na kilka testowanych przeze mnie przypadków nie było problemów z wymianą CPU z 1,8 na 2,0 GHz, albo z 1,6 na 1,8 GHz. Próba przerobienia wersji 1,6 na 2,0 czy nawet 2,5 GHz spełzła jednak na niczym. Być może to kwestia szczęścia w doborze płyt procesorowych, być może coś bardziej ulotnego – nie wiem.

Co do zakupu nowego CPU – garść rad:

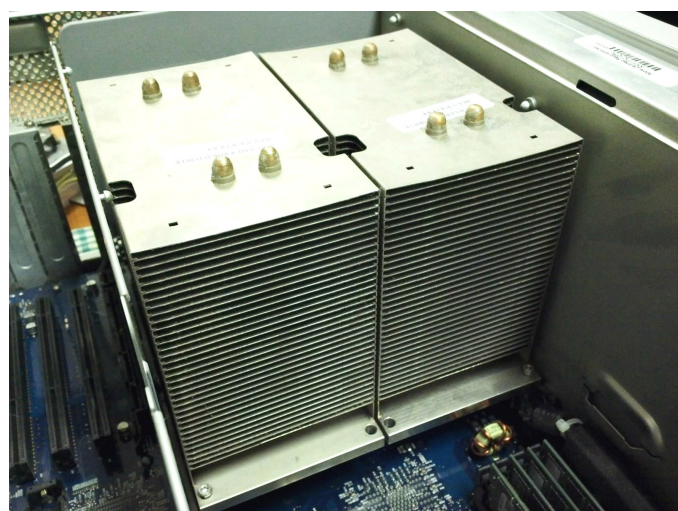
Najlepiej oczywiście, żeby był to procesor od maksymalnie podobnego komputera (i nie mówię tu o oczywistości, tzn. fakcie że niemożliwe jest założenie 950MP – czyli dwurdzeniówki – do A1047) – jak PCI-X to PCI-X, jak PCI to PCI. Większe kombinowanie (np. założenie wersji 2,7 GHz do płyty na której normalnie siedział 1,6 GHz) zadziała – jak mówi wiesz – tylko teoretycznie. Kolejna sprawa to ilość modułów w przypadku „dwuprocesorowca” – każdy zdrowo myślący człowiek zastanowi się po kiego grzyba mu dwa nowe procesory, skoro MorphOS obsłuży i tak tylko jeden? Tu znowu wracamy do wersji/rewizji waszego Maczka. Część z nich (bodajże te późniejsze, z procesorami PPC950fx) wymaga obecności dwóch CPU i nic na to nie poradzimy – komputer z jednym po prostu nie wstanie. Pozostałym wystarczy procesor w slotcie A (czyli górny). Najpewniejszy zatem sposób na przetestowanie czy potrzebujemy jednego czy dwóch procesorów to wymontowanie dolnego i wciśnięcie przycisku „Power”.

No to co – do dzieła! Wypada zajrzeć do wnętrza bestii. Znajdziemy tam (w zależności od wersji) jeden bądź dwa procesory, okraszone (pозdrawiamy kolegę ‘Krashana’) pokaznych rozmiarów (pозdrawiamy kolegę ‘Mandiego’) radiatorami. Jeśli zamiast radiatora widzicie li jedynie blachę z napisem „G5” to znaczy, że będzie trzeba ją zdemontować. Najpierw jednak wyciągamy wentylator znajdujący się przed przedziałem CPU – wystarczy pociągnąć za wajchę pośrodku

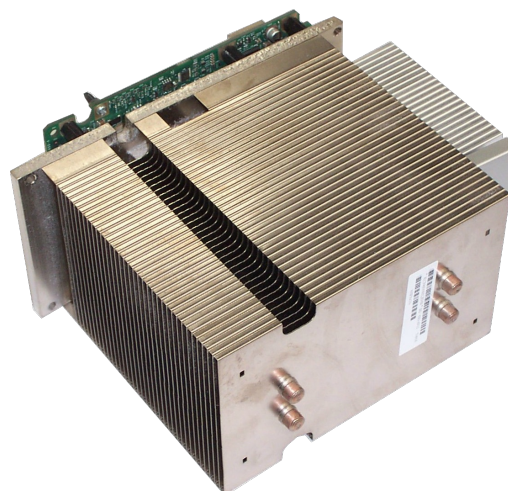
Służy do tego plastikowy zatrzask umieszczony przy jej prawym, górnym rogu. Apple w instrukcji serwisowej zaleca po jego wyciągnięciu wymianę na „nowkę”, ale nie jest to część dostępna w sklepie za rogiem, postaramy się więc albo wysunąć ją delikatnie (chwytamy za wewnętrzną część i wyciągamy na



zewnątrz, a potem można wymontować już całość), albo olać sprawę i wyrzucić na chłama – w końcu bez tego też będzie działać. Po usunięciu tej blokady wystarczy blachę przesunąć w kierunku frontu obudowy i zdjąć. Jeśli blachy nie było (na zdjęciu wersja po lewej), widzimy jedynie blaszkę/blaszki z napisem „G5” na radiatorach. Można je dość łatwo zdemonstrować (siedzą na czterech plastikowych zatrzaskach, które należy lekko odgiąć i podważyć).

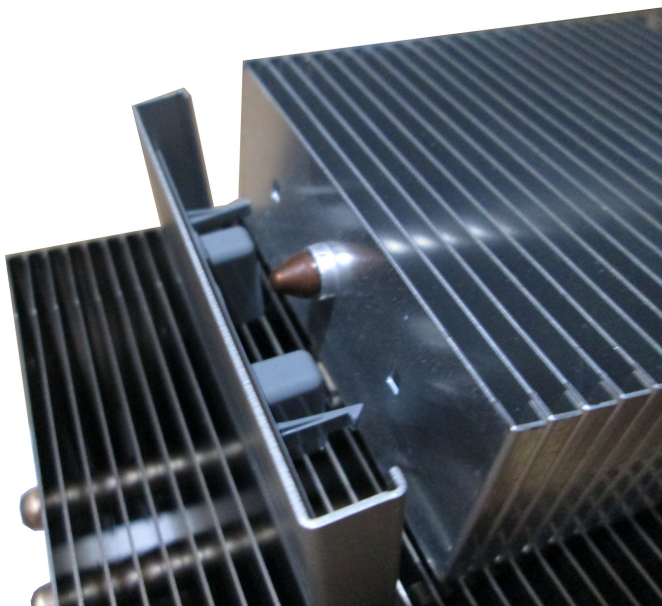


No dobrze, radiatory odsłonięte. A jak wyciągnąć stary procesor/procesory? Już wyjaśniam. Otóż – pierwszym krokiem będą oględziny – można sobie przy tym trochę poświecić – moduły CPU razem z radiatorami montowane są do płyty głównej za pomocą czterech śrub – są to albo zwykłe „krzyżaki” (dużo prostsze w wymianie), bądź obmierzłe śrubokształty z sześciokątnym otworem (wchodzi tam np. końcówka Torx 10), mocowane we wrednych, łatwo się odłamujących tulejach blokujących – to drugie rozwiązanie jest popularne w modelach 2,0 GHz i wyższych. Aby je odkręcić – poza odpowiednią końcówką – potrzebujecie wystarczająco długiego narzędzia – w praktyce wystarcza piętnastocentymetrowy (ale wąski, miejsca jest niewiele!) uchwyt do mocowania bitów. Kiedy wyciągniemy już wszystkie śruby mocujące dany moduł CPU (i zapamiętamy gdzie siedziały – otworów w podstawie radiatora jest sześć), możemy zająć się jego wyciągnięciem. Lepiej nie łapać za górę radiatora – żeberka są dość delikatne i łatwo je odkształcić. Lepiej jest chwycić za podstawę – tam jest półcentymetrowa warstwa solidnego metalu. Ciągniemy w miarę równomiernie, stanowczo ale delikatnie – pod spodem płyty procesora jest trzystupinowe złącze CPU – jeśli odegniemy/złamiemy któryś z pinów z płyty głównej, to całkiem możliwe, że czeka nas zabawa w jej wymianę (a to dużo dłuższy artykuł i sporo więcej siwych włosów na głowie).

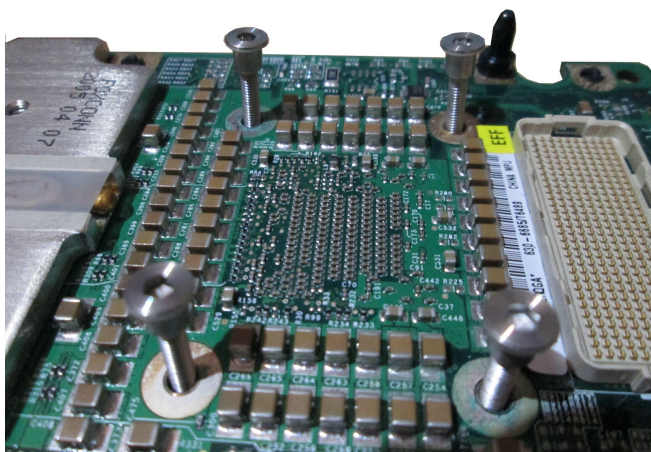


No dobrze, moduł CPU wyciągnięty – co dalej? Odpowiedź brzmi – to zależy. Oczywiście od tego w jakiej formie zakupiliście nowy procesor. Mogliście go przecież zdobyć w komplecie z radiatorem – w takim przypadku po prostu odwracacie kolejność ostatnich kilku akapitów i wciskacie „Power”. Mogliście kupić samą płytę CPU z heatpipem doczepionym doń i małym radiatorkiem – wtedy będzie trzeba tylko przełożyć stary radiator. Mogliście w końcu nabyć samą płytkę z G5 – wtedy bardzo uważnie czytacie poniższe akapity.

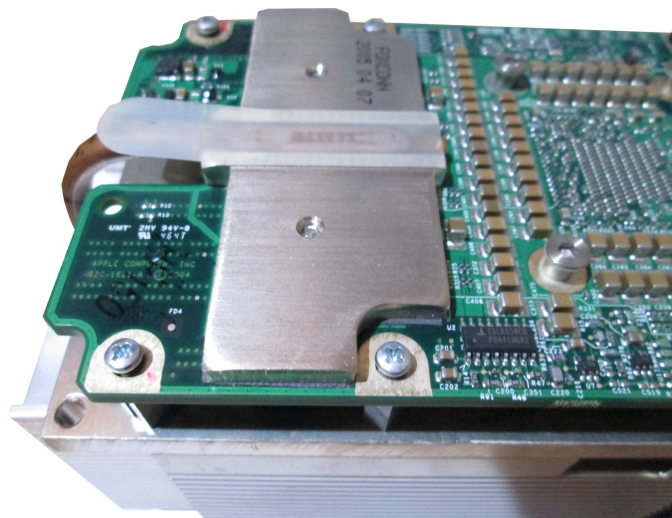
Nadeszła pora oddzielić radiator od samej płyty procesorowej. Najpierw odłączamy dodatkowy radiator, przyczepiony do płytki miedzianym heatpipem – zamocowany jest on górną krawędzią do dużego radiatora albo na plastikowe zatrzaski (wcześniejsze modele), albo – zahaczony blaszkami. Od karty CPU jeszcze go nie oddzielamy – zrobimy to później.



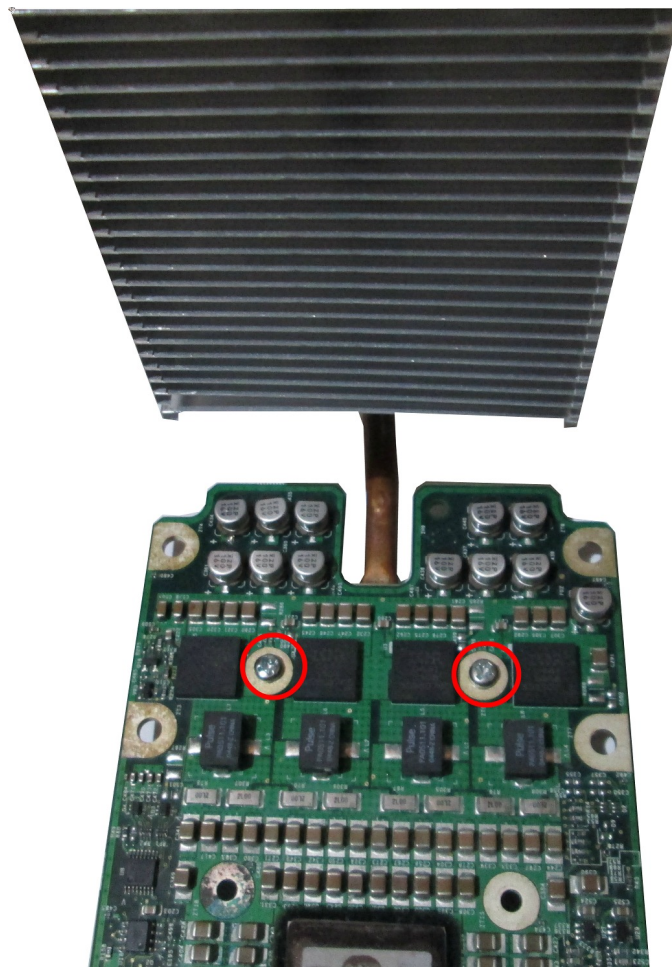
Póki co – odwracamy całość złączem procesora do siebie i odkręcamy najpierw cztery śruby ze złączem sześciokątnym (dokładnie mocujące procesor do radiatora)...



...a potem – sześć śrubek krzyżakowych, z których cztery widać na zdjęciu poniżej:

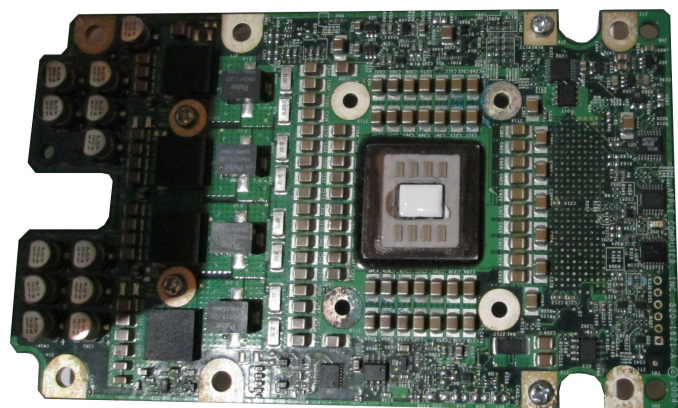


Następnie ciągniemy płytkę CPU do siebie. Powinna się dość łatwo oddzielić. Jeśli heatpipe jest Wam potrzebny, to teraz przyszła pora na jego demontaż – dwie śruby mocujące znajdują się po „wierzchniej” stronie płyty procesorowej.



Po ich wykręceniu, od spodu będzie trzymał go tylko thermal pad. Jeśli sprzedawca poskapał Wam też czarnych „nózek”, mocujących całość w odpowiedniej pozycji na płycie głównej to odkręcamy je również i przekładamy na nowy moduł procesora (lepiej to zrobić teraz, żebyśmy pamiętali w którym miejscu te nóżki siedziały).

Teraz już z góry – czyścicie starą i nakładacie nową (lepiej nie metaliczną – mamy goły rdzeń) pastę termoprzewodzącą na CPU – w tym celu należy najpierw ściągnąć z procesora plastikową osłonkę zabezpieczającą...

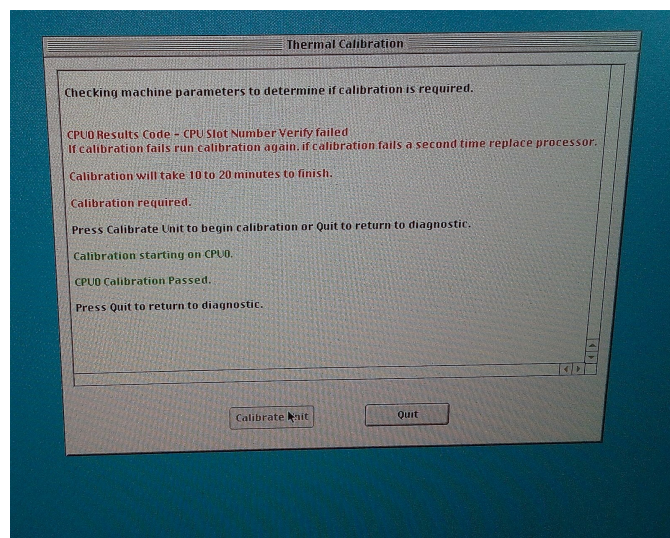


...a potem montujecie i dokręcaacie do nowego modułu wszystko co potrzeba, wkładacie całość do środka obudowy (uwaga – ostrożnie! Piny w złączu CPU można pogięć zarówno podczas demontażu i jak i montażu), dokręcaacie śruby i mlaskacie „Power on”. Po chwili (jeśli szczęście nam dopisuje) usłyszycie charakterystyczny szum rozkręcających się wiatraków...

...i niewiele więcej! Wiatraki kręcą się jak szalone, wydaje się że komputer zaraz wystartuje, wyleci przez okno i polecą na niską orbitę geostacjonarną. Co prawda MorphOS sobie z tym poradzi i wszystko wróci do ładu gdy tylko nasz ulubiony system przejmie kontrolę nad sprzętem, ale przy każdym starcie komputera będziemy budzić sąsiada za ścianą, tudzież sen rwąc dzieciątek śpiących w pokoju obok. Gdzie popełniliśmy błąd? Czy pora wpadać w panikę?

Odpowiedź brzmi: „Nie!”. Nasz mądry komputer zauważył, że zmieniły się ciupkę numery seryjne zamontowanych procesorów. Aby uniknąć przykrych niespodzianek – na wszelki wypadek odpalił więc wszystkie wiatraki na full obrotów i będzie tak kręcił póki nie odezwa się trąba na sąd ostateczny, albo dopóki nie zrobimy mu tzw. „thermal calibration” czyli spasowania wydajności układu chłodzenia do profilu naszych nowych jednostek obliczeniowych. „Ale jak to zrobić?” – spytacie. Niestety, nie mam pojęcia.

No dobra, żartowałem, już wyjaśniam. Potrzebna nam będzie przede wszystkim płyta serwisowa – tak zwany „Apple Service Diagnostic”, w wersji 2.5.8; jest to dysk bootujący, z którego należy uruchomić komputer (najlepiej wciskając nie literkę „C” tylko klawisz „Alt” – z wyświetlonego wówczas boot menu wybieramy „Diagnostic (OF)” (nie „OS”!) i po załadowaniu bazowego systemu wybieramy z górnego menu opcję „Thermal calibration”.



Jeśli wszystko pójdzie dobrze to po ok. 10 minutach i restarcie wszystko wróci do normy, czyli działania cichego jak zmysłowy szept ukochanej.

A co zrobić ze starymi procesorami poza oczywistością w stylu – wystawić na Allegro z opisem, że „ostatnio działały i nie przymują negatywów”? Można na przykład zrobić z nich stylowe breloki do kluczy, albo kolczyki których pozazdrości nam niejeden hipster.

Do zobaczenia w kolejnej szkółce sprzętowej!

REKLAMA

PowerPC G4 vs PowerPC G5

trOLLO

Często pojawiają się pytania, czy warto wybrać dla MorphOS-a komputer wyposażony w procesor PowerPC G4, czy może zainwestować w komputer z PowerPC G5.

Jakie są tak naprawdę różnice pomiędzy PowerPC G4 a PowerPC G5, czy PowerPC G5 jest dużo szybsze od PowerPC G4, czy może różnice są niewielkie?

Czy kupno komputera Power Mac G5, który jak wiadomo pobiera więcej prądu od takiego np. Mac Mini G4 ma sens, czy może różnice są na tyle nieistotne, że nie warto wybierać większego i droższego w utrzymaniu komputera?

Mam nadzieję, że przeczytanie tego krótkiego porównania, rozwieje ewentualne wątpliwości, jakie mogą powstać w trakcie wyboru komputera dla MorphOS-a.

KOMPUTERY TESTOWE

Zacznijmy od wyboru komputerów.

Do przeprowadzania testów wybrałem dwie maszyny:

Power Mac MDD G4

Procesor PPC G4 – 1.5 GHz

2 GB RAM DDR 400

Radeon 9600XT 128 MB VRAM AGP x4

Power Mac G5

Procesor DUAL G5 – 2.0 GHz

2GB RAM DDR 400

Radeon 9600XT 128 MB VRAM AGP x8

Wprawdzie Power Mac G5 posiada dwa procesory, ale MorphOS 3.11 korzysta tylko z jednego. Starałem się wyeliminować znaczące różnice pomiędzy komputerami, aby mieć pewność, że różnice w testach będą wynikały tylko i wyłącznie z różnych wersji procesorów.

Dlatego też w obydwu komputerach zainstalowana była karta graficzna **Radeon 9600 XT 128 MB VRAM**, która była

podłączona do monitora LG E2250V kablem DVI-D, natomiast rozdzielczość systemu ustawiłem na 1920 x 1080.

Obydwa komputery otrzymały takie same kości pamięci, czyli 4 x **Kingston 512 MB DDR 400** – łącznie dało nam to 2 GB RAM.

MorphOS został zainstalowany na dysku **WD10EZEX-75WN4A0 – 1 TB SATA III (600)**.

Dysk podpięty był do kontrolera **Unitek SATA II (300) PCI SiL 3512**. Kontrolera użyłem także w komputerze Power Mac G5, aby wyeliminować ewentualne błędy pomiarowe spowodowane przez sytuację, w której Power Mac MDD posiada kontroler SATA podłączony przez PCI, natomiast Power Mac G5 posiada „natywne” SATA I (150).

Dodatkowo do komputera podpięta była klawiatura **Genesis Rhod 400 RGB** oraz mysz **A4 Tech TL90**.

Do testów użyłem świeżej instalacji MorphOS 3.11, bez żadnych łatek, dodatków itd. Jeżeli zachodziła taka potrzeba, to instalowałem dodatkowe oprogramowanie, którego nie ma na płycie instalacyjnej MorphOS 3.11.

TESTY, TESTY, TESTY.....

Skoro wiemy, jakie komputery będziemy męczyć, przejdźmy do testów.

Podzieliłem je na kilka części:

- część syntetycznych benchmarków – gdzie użyłem OWB 1.25 oraz OWB-JIT

W przypadku OWB oraz OWB-JIT użyłem testu syntetycznego SunSpider JAVA Benchmark. Porównałem też czas startu systemu

- część użytkową – gdzie z użyciem OWB oraz OWB-JIT mierzyłem czas wczytywania wybranych stron www – wp.pl, benchmark.pl, pclab.pl, cdaction.pl.

Strona wp.pl została w tym przypadku wybrana celowo, ponieważ „wypchana” jest różnego rodzaju grafikami, animacjami, reklamami itd., co bardzo mocno obciąża procesor.

- część rozrywkowa, w której porównałem obciążenie procesorów oglądając różne filmy oraz uruchamiając grę i emulator konsoli PSX. Do tego testu użyłem programu MPlayer 1.1 oraz gry Return to Castle Wolfenstein i emulatora PSX – FPSE.

WYNIKI

Zacznijmy od **czasu wczytania systemu** na komputerach.

Aby wykluczyć różny czas inicjalizacji firmware w komputerach, test przebiegał następująco:

Podczas uruchomienia komputera, przytrzymałem klawisz ALT, aby wejść do menu wyboru systemu. Wybierałem partycję z MorphOS i od momentu wcisnięcia klawisza Enter liczony był czas wczytywania systemu MorphOS 3.11.

I tak:

PowerPC G4 – 8 sekund

PowerPC G5 – 7 sekund

Różnice jak na razie, niewielkie i tutaj raczej nie ma co spodziewać się większego przyspieszenia. MorphOS jest dosyć „lekkim” systemem, dodatkowo startował z szybkiego dysku SATA

Kolejny test to **uruchomienie OWB**.

PowerPC G4 – 4 sekundy

PowerPC G5 – 3 sekundy

Tak samo tutaj, różnice są znikome. Zapewne jest to, tak jak w przypadku systemu, spowodowane bardzo szybkim dyskiem, który umożliwia szybkie wczytanie programu.

Po uruchomieniu OWB pierwszym testem jaki przeprowadziłem był SunSpider – to benchmark wykonywania skryptów JAVA. Jest to test tzw. syntetyczny. Oznacza to, że jego wyniki mogą nie mieć przełożenia na rzeczywiste użytkowanie programu lub sprzętu.

Test **OWB SunSpider**:

PowerPC G4 – 4293.2 ms

PowerPC G5 – 3588.9 ms

OWB-JIT SunSpider:

PowerPC G4 – 3753.9 ms

PowerPC G5 – 3334.7 ms

Tutaj widać przewagę PowerPC G5. W przypadku testu OWB różnica jest ok 20% na korzyść PowerPC G5 oraz ok 15 % w przypadku OWB-JIT.

Wiadomo jednak nie od dzisiaj, że testy syntetyczne nie mają odzwierciedlenia w rzeczywistym użytkowaniu przeglądarki. I tak wczytywanie poszczególnych stron wygląda następująco:

Przeglądarka OWB

www.benchmark.pl

PowerPC G4 – 12 sekund

PowerPC G5 – 8 sekund

www.pclab.pl

PowerPC G4 – 15 sekund

PowerPC G5 – 10 sekund

www.cdaction.pl

PowerPC G4 – 27 sekundy

PowerPC G5 – 18 sekund

www.wp.pl

PowerPC G4 – 35 sekund

PowerPC G5 – 21 sekund

Przeglądarka OWB-JIT

www.benchmark.pl

PowerPC G4 – 11 sekund

PowerPC G5 – 8 sekund

www.pclab.pl

PowerPC G4 – 13 sekund

PowerPC G5 – 10 sekund

www.cdaction.pl

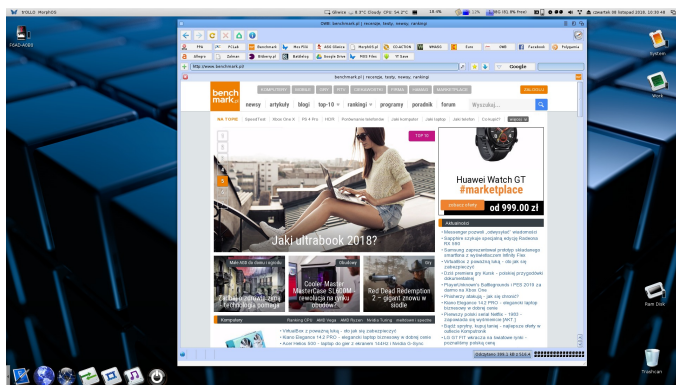
PowerPC G4 – 22 sekundy

PowerPC G5 – 17 sekund

www.wp.pl

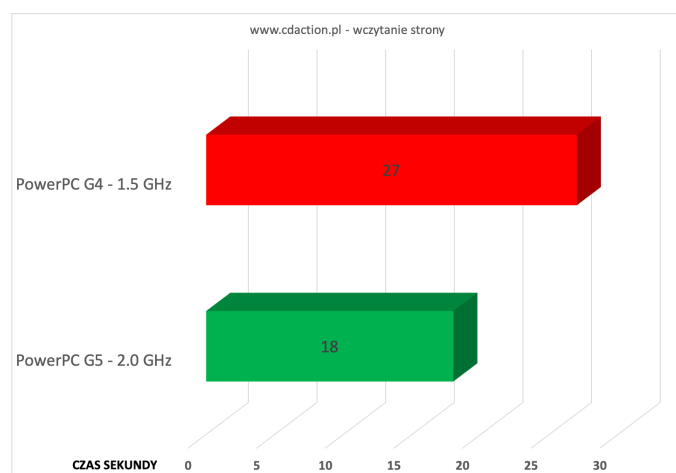
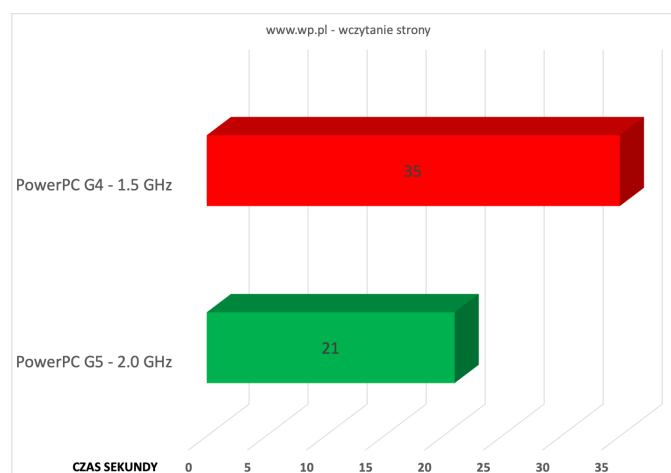
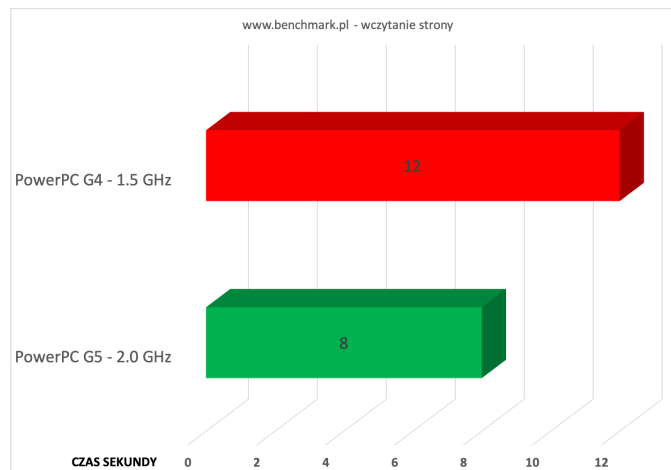
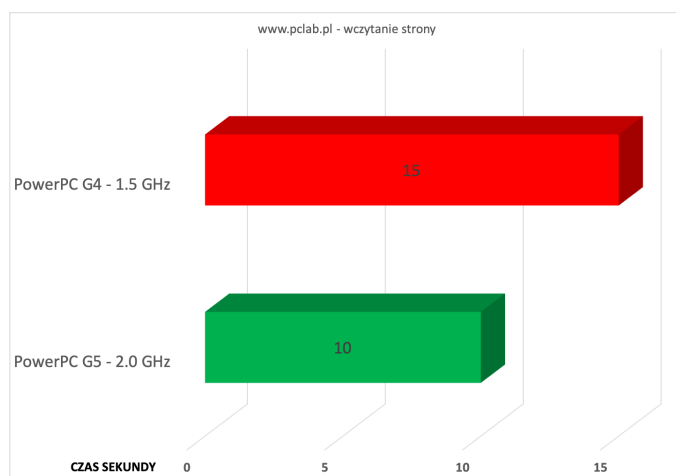
PowerPC G4 – 40 sekund

PowerPC G5 – 35 sekund



Powyżej strona benchmark.pl.

Wykresy to wyniki cząstkowe, czyli G4 i G5 na różnych stronach.



grafiką czy animacjami, czas wczytywania może być zdecydowanie krótszy – przykładem może być wspomniane już www.wp.pl 35 s na G4 i 21 na G5. Dodatkowo przewijanie stron www na komputerze wyposażonym w PowerPC G5 jest płynniejsze, jest to spowodowane po pierwsze szybszym procesorem oraz tym, że Power Mac G5 posiada AGP x8, dzięki czemu karta graficzna szybciej otrzymuje potrzebne dane. Power Mac MDD posiada AGP w wersji x4, co w przypadku przeładowanych graficznie stron, może powodować pewne spowolnienia.

No ale nie samym internetem się żyje, czasami można obejrzeć jakiś **film**. Tutaj także procesor PowerPC G5 pokaże swoją moc.

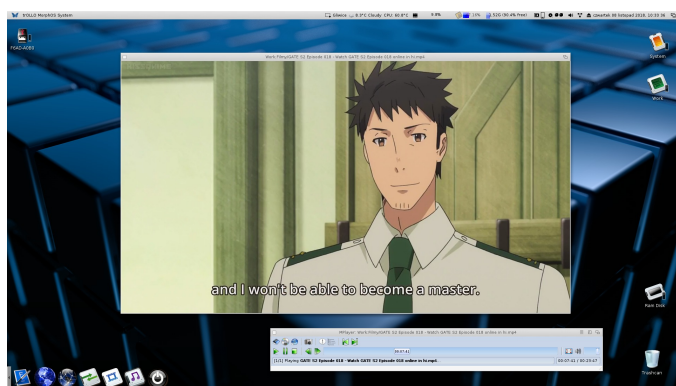
Do testów użyłem:

- 24 minutowego anime – serial „Gate – Episode 2”
Rozdzielczość animacji 1280x720 @24 fps, użyty kodek to H.264.

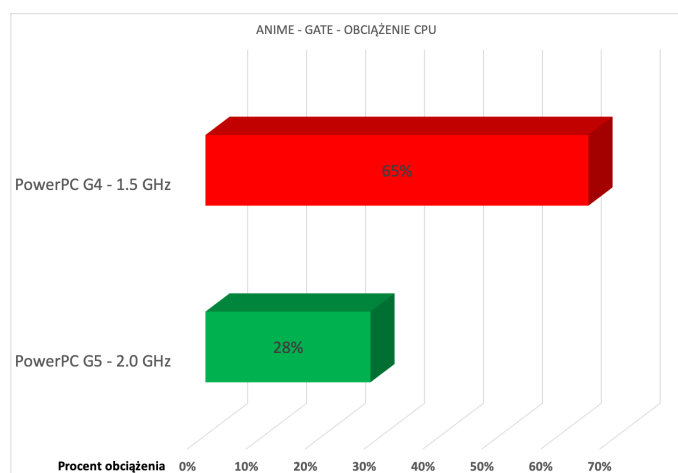
Obciążenie procesorów wyglądało następująco.

PowerPC G4 – 50 – 65 %
PowerPC G5 – 25 – 28 %

W przypadku stron wybranych przeze mnie do testów, PowerPC G5 potrafił być nawet 50% szybszy od PowerPC G4. Widać także, że OWB-JIT jest we wczesnej wersji Alpha, ponieważ niektóre strony, np. w naszym przypadku wp.pl, wczytują się zdecydowanie dłużej na tej wersji przeglądarki. Kilukrotnie powtórzyłem testy i otrzymywałem zawsze podobny wynik. Przy przeglądaniu www widać dodatkową moc procesora PowerPC G5 w przypadku stron, które są przeładowane różną



Anime „Gate – Episode 2”



- dwugodzinny film 13 Godzin: Tajna Misja w Bengazi
Rozdzielczość 1280x720 @30fps, kodek H.264.

PowerPC G4 – 58 – 70 %

PowerPC G5 – 28 – 30 %

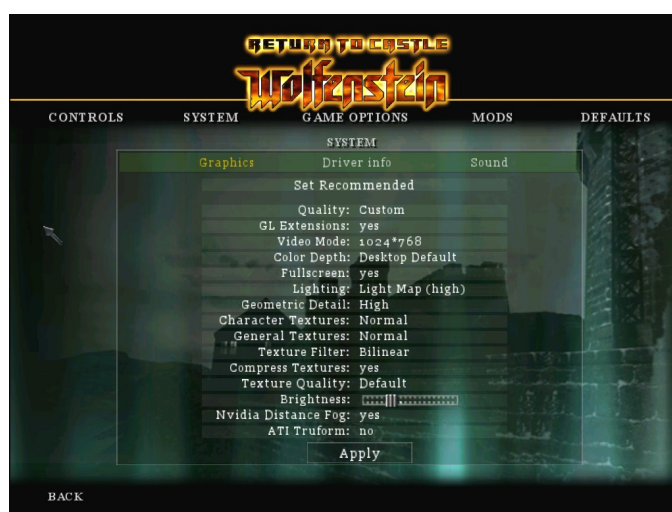
Jak widać w przypadku procesora PowerPC G5 jest jeszcze spory „zapas” mocy obliczeniowej. Często podczas oglądania filmu na G5, dodatkowo, mam uruchomioną przeglądarkę OWB oraz IRC i mam jeszcze spory zapas mocy procesora.

Na sam koniec zostawiłem sobie **gry**. Pierwszą jaką przetestowałem był **Return to Castle Wolfenstein**.

Ustawienia gry są standardowe (jak widać na obrazkach) jedyne zmiany jak zrobiłem to ustawienie rozdzielczości gry na 1024x768. Po uruchomieniu gry wpisałem w konsoli następującą komendę – `/toggle cg_drawfps`. Pozwala to wyświetlać ilość klatek na sekundę.

PowerPC G4 – 29 – 32 FPS

PowerPC G5 – 49 – 52 FPS



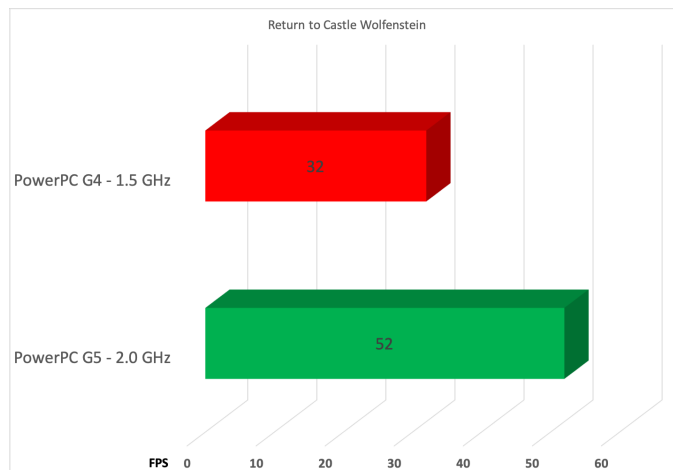
Różnica wynika TYLKO i wyłącznie z większej mocy obliczeniowej procesora PowerPC G5, ponieważ oba komputery były wyposażone w kartę Radeon 9600XT. Owszem, można spekulować czy różnice w przypadku szyny (G5 ma AGP x8, G4 AGP x4) nie powodują przekłamania wyniku, jednak prędkość AGP ma znaczenie tylko w trakcie intensywnego transferu tekstur z pamięci RAM lub dysku HDD do karty graficznej przy np. wczytywaniu poziomów. Po załadowaniu tekstur do pamięci karty graficznej różnice w prędkości szyny AGP mają niewielki, jeżeli jakkolwiek, wpływ na ilość FPS w grze.

Podczas testów gry Wolfenstein zmierzyłem też czas wgrania Levelu 1. Test polegał na rozpoczęciu gry, zapisaniu poziomu zaraz po starcie, wyjście z gry. Następnie ponowne jej uruchomienie i wczytanie Save'a.

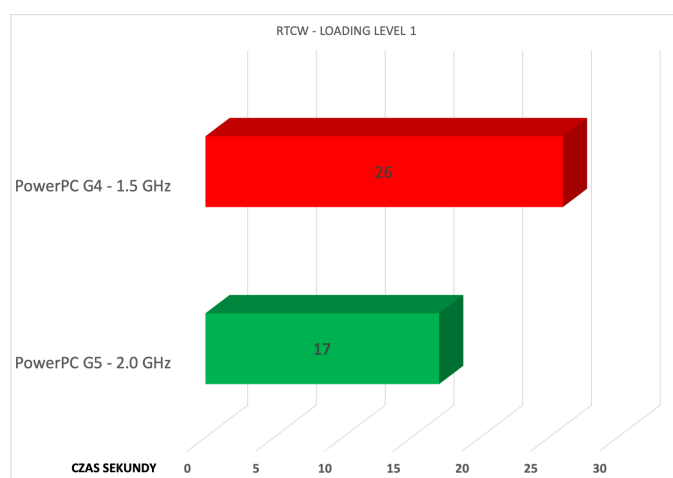
Procesor PowerPC G4 wczytał „save game” w 26 sekund, natomiast PowerPC G5 poradził sobie w 17 sekund. Tutaj na wynik wpływają dwa czynniki. Po pierwsze szybszy procesor, a po drugie wspomniane już wcześniej AGP x8 w które wyposażony jest Power Mac G5.



Powyżej gra na G4, poniżej na G5.



Prędkość gry



Czas ładowania poziomu

W przypadku emulatora PSX – FPSE uruchomiłem grę **ACE COMBAT:Squadron Leader**, przy standardowych ustawieniach emulatora, Power Mac MDD G4 nie radził sobie z grą. Widać było ewidentne spowolnienia w grafice i w dźwięku. Obciążenie procesora oscylowało w granicach 100%. Ogólnie, gra była całkowicie niegrywalna.

W przypadku Power Mac G5, nie miałem najmniejszych problemów z uruchomieniem gry. Grafika oraz dźwięk odtwarzały się poprawnie, a obciążenie procesora oscylowało w granicach 80-85%.

PODSUMOWANIE

Chyba nikogo nie zdziwił fakt, że PowerPC G5 jest szybsze od PowerPC G4. Pozostaje jednak pytanie – czy warto?. Jak dla mnie odpowiedź jest jedna – TAK.

Komputer jest szybszy, posiada lepszy procesor, AGP x8, wbudowany kontroler SATA I, przeglądanie stron www na procesorze PowerPC G5 jest zdecydowanie przyjemniejsze niż na PowerPC G4.

Czy zakup Power Mac G5 ma wady? Tak i nie. Jeżeli ktoś szuka małego komputera, to taki Power Mac G5 nie jest dla niego, lepszym rozwiązaniem będzie np. Mac Mini G4. Dodatkowo Power Mac G5 pobiera dużo więcej energii w stosunku do mojego Power Maca MDD – 250 W vs 120 W.

Zalety? Prędkość, prędkość i jeszcze raz prędkość w stosunku do każdego modelu komputera wyposażonego w PowerPC G4.

Na koniec jeszcze (może kogoś zainteresują) wyniki z MacOS 10.5.8 z programu **Cinebench R11.5**

PowerPC G4 – 1.25 GHz – 0.17 pts

PowerPC G4 – 1.5 GHz – 0.20 pts

PowerPC G4 – 1.67 GHz – 0.21 pts

PowerPC G5 – 1.8 GHz – 0.30 pts

PowerPC G5 – 2.0 GHz – 0.34 pts

PowerPC G5 – 2 x 2.0 GHz – 0.72 pts

Instalacja AROS-a na pendrive

Don Rafito

Mobilność urządzeń elektronicznych chyba już dzisiaj nikogo nie dziwi. Smartfony, laptopy, tablety, to codzienność. Obok urządzeń przenośnych, od wielu lat rozwija się także inna gałąź tej owej mobilności, mianowicie **PORTABLE**. Termin ten z angielskiego oznacza tyle, co przenośny. W sieci można znaleźć całą masę oprogramowania w wersjach portable; przeglądarki internetowe, edytory, aplikacje biurowe, gry, narzędzia systemowe, a nawet całe systemy operacyjne. Takie oprogramowanie nie wymaga instalacji, a po rozpakowaniu archiwum na pamięć przenośną jest gotowe do użycia. Mało tego, nie tylko na swojej domowej platformie, ale na każdej innej, która oparta jest o system operacyjny, zgodny z owym oprogramowaniem. Warunkiem jest tylko to, że na takim komputerze, np. w pracy, administrator nie założył blokad na urządzenia pamięci masowych. Choć w tym przypadku także można sobie poradzić, przerzucając dany program w wersji portable, na jakiś dysk internetowy, a potem pobrać go na twardy dysk komputera służbowego i tam go używać do woli. Wróćmy jednak do tych systemów operacyjnych i kończmy ten przydługawy wstęp. W sieci można znaleźć wiele różnych przenośnych OS-ów, przeważnie są to różne dystrybucje Linuxa, które po instalacji na pendrive'a, można uruchamiać na innym komputerze, nie instalując go od początku, tylko bezpośrednio używając z pamięci przenośnej.

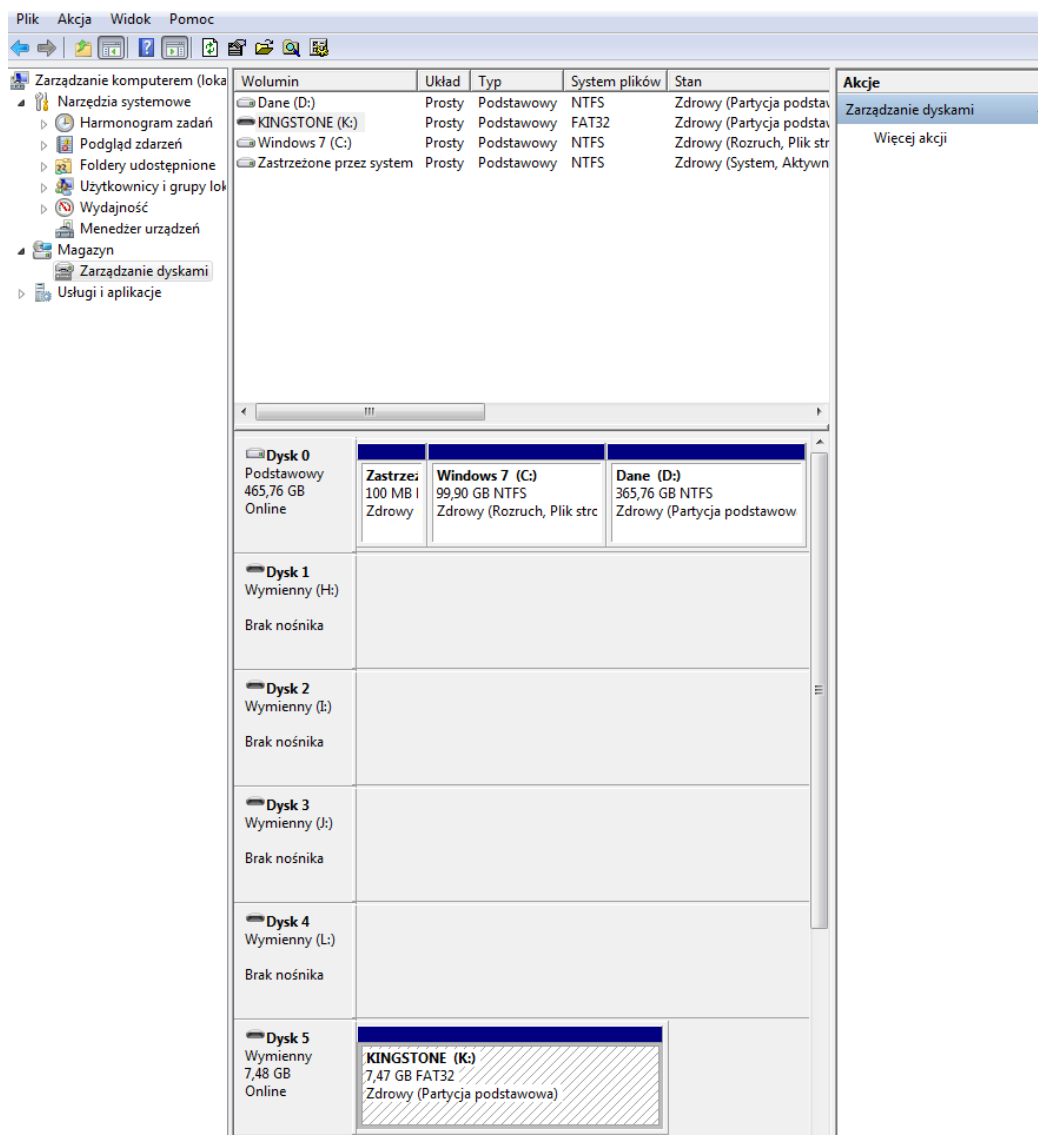
Teraz po zebraniu tych informacji, wkładamy w to wszystko Amigę i zadajemy sobie pytanie, czy to jest możliwe? Odpowiedź brzmi, tak. Począwszy od starego i nierozwijanego już niestety, Amithlona, poprzez ostatnio modnego Amilatora, na AROS-ie, jako przedstawicielu klasy NG, kończąc.

Potrzebny nam będzie; oczywiście pendrive, płyta instalacyjna systemu AROS i dostęp do systemu Windows. Co do pamięci przenośnej, absolutne minimum to 1 GB, ale zaleca się co najmniej 8 GB. Jeśli chodzi o dystrybucję systemu, to będę tu monotematyczny i polecę *Icaros Desktopa*, choćby ze względu na łatwość i czytelność systemowego instalatora, w kontekście wgrywania systemu na pamięć przenośną. Natomiast jeśli chodzi o system Windows, to wystarczy wersja XP.

W instalacji AROS-a na pendrive'a jedna z głównych filozofii rozbija się o odpowiednie przygotowanie pamięci przenośnej. Przystępujemy zatem do pierwszego etapu. Uruchamiamy komputer w środowisku Windows, następnie wkładamy pendrive do slotu USB, a po pojawieniu się informacji o wykryciu naszego napędu uruchamiamy z **Panel Sterowania/Narzędzia administracyjne/Zarządzanie komputerem**. Po uruchomieniu programu przechodzimy do zakładki Zarządzanie dyskami i na liście dysków, szukamy naszego napędu przenośnego. W moim przypadku system przypisał go jako **Dysk 5**. Radzę zapamiętać lub nawet zapisać, pod jaką nazwą przypisana jest, nasza pamięć USB, gdyż za chwilę będziemy go czyścić, a szkoda by było wyczyścić dysk z systemem operacyjnym. (**Rys.1.**)

Paskujemy **Zarządzanie komputerem** i z wiersza poleceń uruchamiamy **diskpart**. W konsoli wpisujemy polecenie **list disk**. Na liście pojawi się nasz przenośny napęd, a jego numerek powinien być zgodny z tym, co widzieliśmy w **Zarządzaniu dyskami**. Następnie wpisujemy polecenie **select** oraz **nazwę i numer dysku**. Przy czym wpisujemy tu wyraz dysk po angielsku, czyli **disk**. I tak w moim przypadku polecenie wygląda tak: **select disk 5**. Zostajemy poinformowani, że do dalszej pracy został wybrany nasz pendrive. Teraz wprowadzamy polecenie **clean** i oczyścimy pamięć przenośną z wszelkich danych i partycji. (**Rys.2.**)

Zamykamy okno poleceń i wywołujemy z powrotem **Zarządzanie komputerem/Zarządzanie dyskami**. Jak widać na liście, nasz napęd przenośny jest czysty. Najeżdżamy na niego kursorem, klikamy prawy klawisz myszy i zakładamy partycję (**Nowy wolumin prosty**). (**Rys.3.**) Teraz, cała sztuczka polega na tym, aby założona partycja miała **512 MB**. (**Rys.4.**) Potem klikamy **dwa razy Dalej** i w **Formatuj partycję, ODZNACZAMY szybkie formatowanie**. Reszty nie ruszamy. (**Rys.5.**) Klikamy **Dalej**, a w następnym oknie **Zakończ**. Po formatowaniu, na liście dysków, w **Zarządzaniu dyskami**, pojawi się nasz napęd, podzielony na dwie partycje: pierwsza **512 MB FAT** i druga, z pozostałą ilością pamięci ze statusem **Nieprzydzielone**. **NIE WYJMUJEMY** pamięci przenośnej, zamykamy Windowsa i uruchamiamy komputer z płyty instalacyjnej AROS-a.



Rys.1. Zarządzanie dyskami – lista dostępnych dysków

```
Microsoft DiskPart wersja 6.1.7601
Copyright (C) 1999-2008 Microsoft Corporation.
Na komputerze: CORE2QUAD_ASUS

DISKPART> list disk

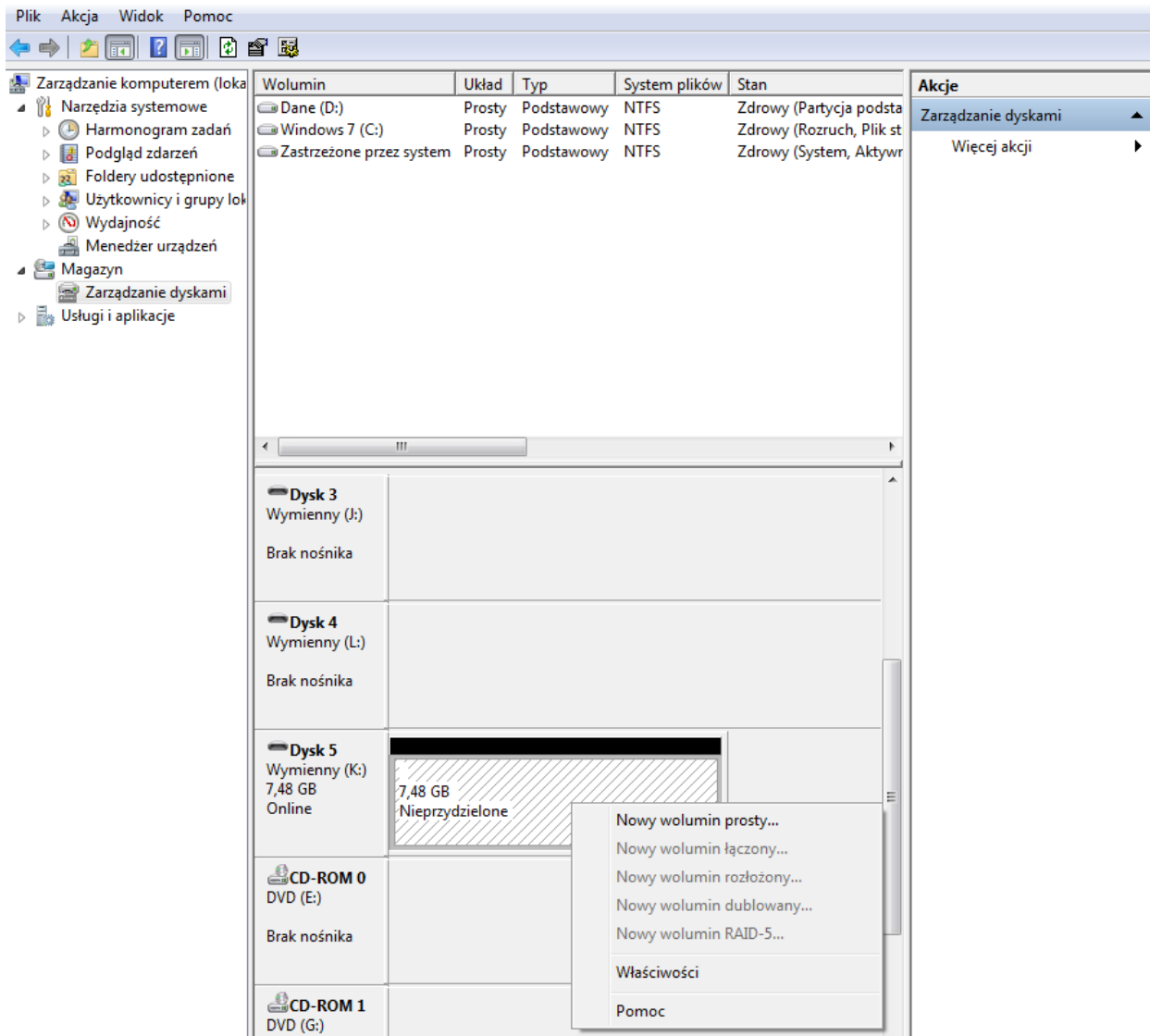
Nr dysku   Stan      Rozmiar  Wolne    Dyn    GPT
-----
Dysk 0     Online    465 GB   0 B      0      0
Dysk 1     Brak nośnika 0 B      0 B      0      0
Dysk 2     Brak nośnika 0 B      0 B      0      0
Dysk 3     Brak nośnika 0 B      0 B      0      0
Dysk 4     Brak nośnika 0 B      0 B      0      0
Dysk 5     Online    7656 MB  0 B      0      0

DISKPART> select disk 5
Obecnie wybranym dyskiem jest dysk 5.

DISKPART> clean
Program DiskPart pomyślnie oczyścił dysk.

DISKPART> _
```

Rys.2. Praca z programem diskpart



Rys.3. Efekt wyczyszczenia pendrive

Określ rozmiar woluminu

Wybierz rozmiar woluminu z zakresu między rozmiarem maksymalnym a minimalnym.

Maksymalna ilość miejsca na dysku w MB:	7654
Minimalna ilość miejsca na dysku w MB:	8
Rozmiar woluminu prostego w MB:	512

< Wstecz Dalej > Anuluj

Rys.4. Zakładanie partycji FAT na pendrive

Formatuj partycję

Aby przechowywać dane na tej partycji, należy ją najpierw sformatować.

Wybierz, czy chcesz formatować ten wolumin i jakie ustawienia mają być użyte.

☐ Nie formatuj tego woluminu

☒ Formatuj ten wolumin z następującymi ustawieniami:

System plików: FAT

Rozmiar jednostki alokacji: Domyślny

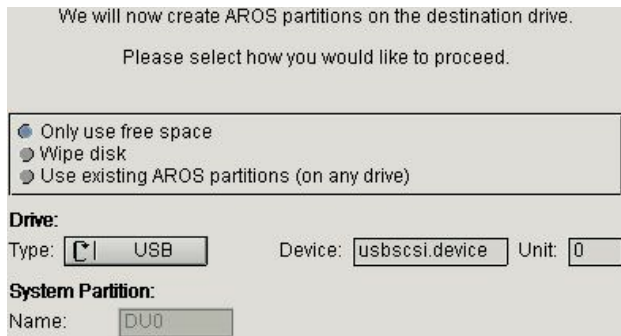
Etykieta woluminu: Nowy

☐ Wykonaj szybkie formatowanie

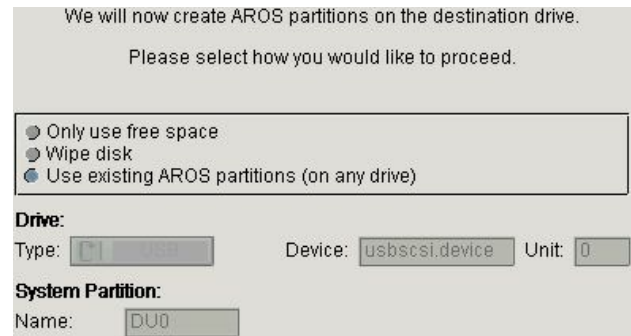
☐ Włącz kompresję plików i folderów

< Wstecz Dalej > Anuluj

Rys.5. Formatowanie partycji FAT



Rys.6. Tworzenie partycji na pendrive w ArosInstall



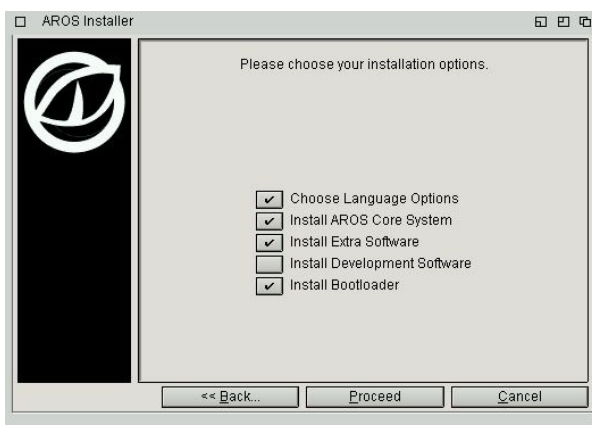
Rys.7. Rozpoczęcie instalacji AROS-a na pendrive

Instalację AROS-a na pamięci przenośnej można przeprowadzić dwójako. Pierwszy sposób to utworzenie bootowalnej wersji instalacyjnej na napędzie USB, którą można potem użyć, zamiast płyty z *Icaros Desktopem*. Natomiast drugi, którym się właśnie zajmiemy, to kompletne postawienie systemu na pendrive'ie, w celu normalnego użytkowania. Ważna informacja odnośnie do ustawień **Biosu**; podczas ładowania Icaros Desktopa, nasz napęd powinien być wpięty i żeby komputer nie próbował z niego startować, musimy się upewnić, że mamy ustawioną, odpowiednią kolejność bootowania. Osobiście polecam ustawić jako pierwszy napęd CD/DVD, drugi jako dysk wymienny, a potem dopiero dysk twardy. Można także przy włączaniu komputera wywołać **Boot Menu** i samemu wybrać, z czego uruchamiamy komputer.

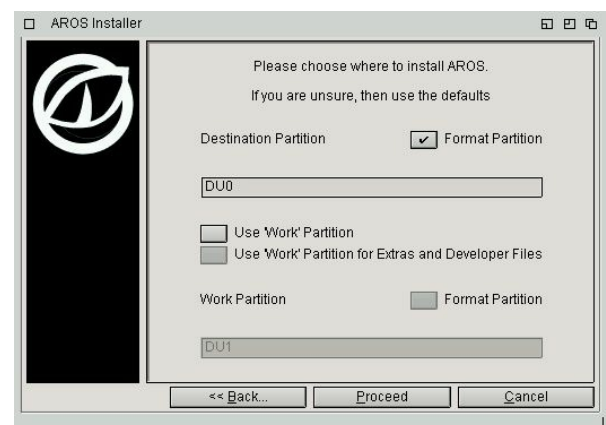
Po załadowaniu systemu uruchamiamy **InstallAros**. Klikamy **Proceed**, potem w następnym oknie zaznaczamy **Only use free space**, a w sekcji **Drive** przełączmy na **USB**. Nic więcej nie ruszamy i **NIE ZAKŁADAMY** partycji **Work**. (Rys.6.) Klikamy **Proceed**. Po utworzeniu partycji powtarzamy **Proceed** i wyjmujemy napęd USB. Nie ma potrzeby resetowania systemu. Ponownie wtykamy pendrive, wybieramy **InstallAros**, znowu **Proceed**, powinna być zaznaczona opcja **Use existing AROS partitions** i zaś klikamy **Proceed**. (Rys.7.) W następnym

oknie wybieramy wszystko, prócz **Install Development Software** i tradycyjnie **Proceed**. (Rys.8.) Jeśli mamy zamiar programować w środowisku AROS-a, to oczywiście wspomniany wyżej wyjątek także zaznaczamy. W następnym oknie nic nie ruszamy (Rys.9.), upewniając się, że mamy zaznaczone formatowanie partycji systemowej oraz że **NIE KORZYSTAMY** z partycji **Work** i ponownie **Proceed**, przechodząc do ustawień **GRUB-a**. Żeby instalatorowi czasem nie przyszło do głowy nagrać program rozruchowy na innym dysku niż nasz pendrive sprawdzamy, czy w **Device** jest napisane **usbcsdi.device**, a w **Unit**: **0**. Reszty nie ruszamy i oczywiście klikamy **Proceed**. Potwierdzamy rozpoczęcie instalacji i zaczynamy całą procedurę. Oczywiście nie będę jej dalej opisywać, gdyż przebiega identycznie jak przypadku normalnej instalacji na dysku twardym/maszynie wirtualnej, opisywanej już łamach *AmigaNG*.

Po zakończeniu instalacji wyjmujemy płytę z *Icaros Desktopem* i resetujemy komputer. Startujemy z naszego pendrive'a i cieszymy się wersją portable naszego AROS-a. Tak przygotowany system, zawiera komplet sterowników i może nam posłużyć to testowania różnych komputerów pod względem kompatybilności, lub zwyczajnie możemy go używać na innych platformach, poza domem.



Rys.8. Wybór oprogramowania do instalacji systemu AROS



Rys.9. Formatowanie partycji na pendrive przed finalizacją ustawień instalacji AROS-a

Xpdftools

Don Rafito

Aplikacje biurowe i systemy Amiga NG to temat rzeka. Wielokrotnie walczony i kończony zazwyczaj na stałej puencie: wciąż czekamy. Niemniej jednak gdy tylko coś się pojawia, człowiek rzuca się na to, jak na świeże bułeczki. Tymczasem okazuje się, że wypieki mogą być zbyt gorące i dodatkowo mogą być zrobione z głęboko mrożonego ciasta.

Portable Document Format, w skrócie PDF, to format dokumentów, chyba najbardziej rozpowszechniony w sieci. Pliki w tym formacie można otworzyć niemalże na każdym współczesnym urządzeniu: od komputera stacjonarnego, laptopa, poprzez smartfon i tablet, na smartwatchu kończąc. AROS jako system, także ma swoją przeglądarkę tychże dokumentów. Nie każdy system może się pochwalić programem pozwalającym manipulować i pracować na tego typu plikach.

Program XPDF Reader, autorstwa Foolabs, dostępny m.in. na Windows i Linux, dzięki portowi Sabbate, doczekał się także swojej wersji na nasz postamigowy OS. Choć z drugiej strony, ciężko to nazwać portem. Nazwałbym to raczej, wyciągnięciem najważniejszych funkcji programu i wdrożeniu ich w pojedyncze aplikacje, obsługiwane z wiersza poleceń. Tak, tak, już widzę Wasze miny. Kompletnie nic nie mam do programów obsługiwanych w Shell/Cli, nawet śmiem twierdzić, że mają one wiele zalet, ale w tym przypadku, spodziewałem się czego więcej. Ot i masz mrożone ciasto.

Po rozpakowaniu, w katalogu bin, znajdziemy kilka poleceń, dzięki którym będzie można przeprowadzać konwersję na wybranym pliku. Do testu pozwoliłem sobie stworzyć krótki dokument PDF w edytorze Folio (także w systemie AROS, opisywany przeze mnie w *Komoda&Amiga #9*, mam nadzieję, że Naczelnny nie weźmie tego jako kryptoreklamę i mnie nie unicestwi) i sprawdziłem działanie niektórych funkcji. Odpalamy wiersz poleceń (proponuję AROS-Shell, bez trudności będzie można wrzucać pliki przeciągnięciem myszy, a program sam wpisze ścieżki).

Udało mi się uruchomić polecenie **pdfinfo**, dające możliwość w podgląd m.in. autora pliku, a także **pdffonts**, listujące czcionki

użyte w dokumencie. Udało mi się także przekonwertować ów plik PDF do formatu TXT (**pdftotext**, oczywiście bez polskich znaków, mimo ustawionej strony kodowania, na ISO-PL, w systemie). W zasadzie na tym koniec rewelacji. Pozostałych opcji nie udało mi się uruchomić prawidłowo, a teoretycznie oferują one, m.in.: wyciąganie plików graficznych, konwersję do HTML-a, czy PPM. Przy większości tych poleceń, wymagane było dopisanie dodatkowego parametru, np. wprowadzenie pierwszej i ostatniej strony konwertowanego PDF-a, oraz rozdzielczość i kolor pliku wynikowego (wyciągane obrazki, wg informacji autora, mogą być zapisywane w skali szarości). Tak jak wspomniałem wyżej, pomimo dopisywania wspomnianych parametrów i prawidłowej informacji zwrotnej ze strony uruchomionej komendy, plik wynikowy się nie pojawiał. Cóż więcej rzec...

Żyjąc w czasach standardów i wymogów, jako użytkownicy systemu AROS i pozostałych systemów Amiga NG, ciągle musimy posiłkować się aplikacjami na dominujących platformach. Pozostaje nam nostalgia i wiara, że pewnego dnia, na naszych postamigowych maszynach będzie można swobodnie surfować po sieci, pisać dokumenty i grać w ulubione gry. Na razie rzucamy się na wszystko, co „może zastąpić” współczesne standardy na naszych komputerach, parząc palce przy dotykaniu klawiatury. Osobiście sparzyłem się na Xpdftools i mam nadzieję, że autor postara się przy następnym wydaniu i wypuści pełnoprawne narzędzie do pracy na plikach PDF, a nie ochłap w postaci częściowo niedziałającego zbioru komend uruchamianych w oknie poleceń Shell.

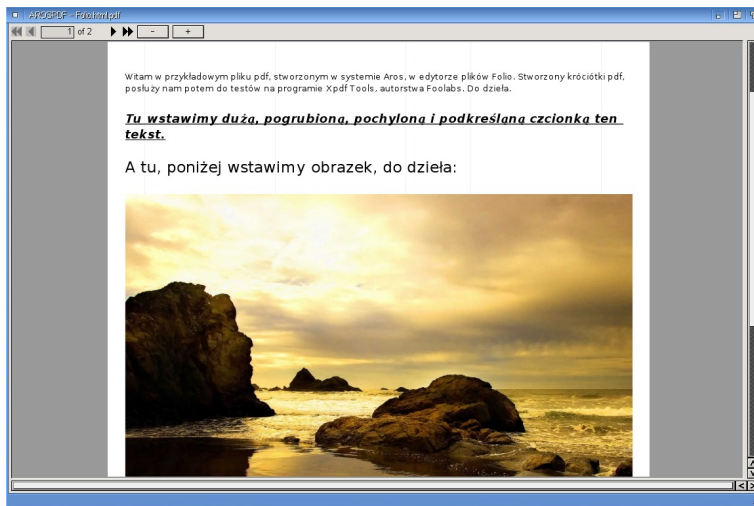
Tytuł: Xpdftools

Platforma: AROS

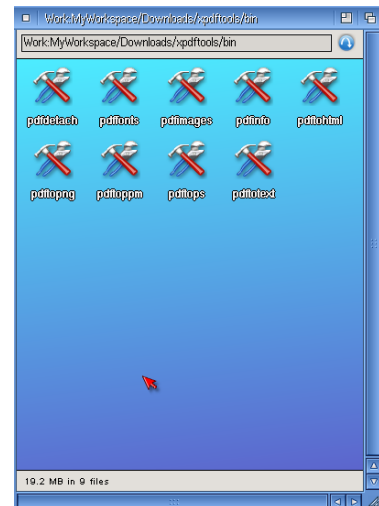
Firma: Foolabs (Aros port: Sabbate)

Rok produkcji: 2018

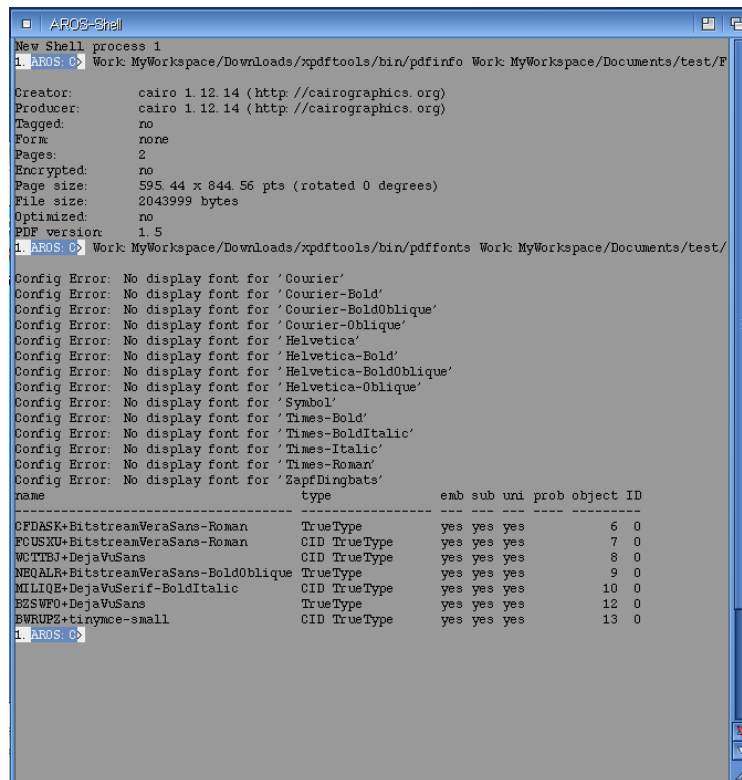
Ocena: 2



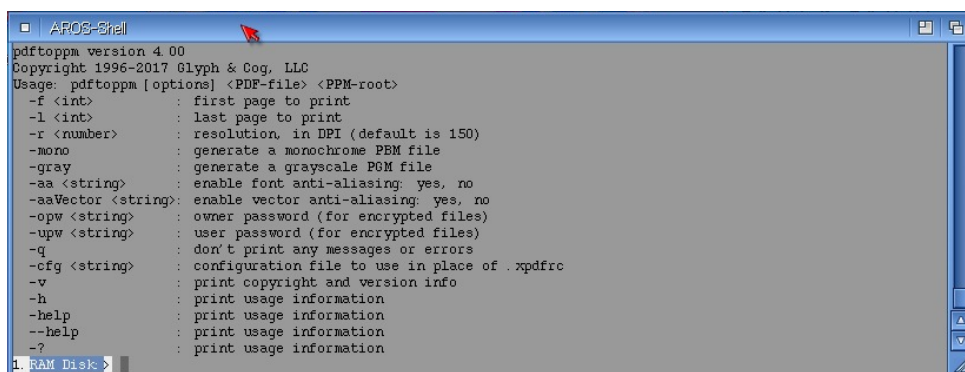
Przykładowy plik stworzony w Folio



Komendy z katalogu bin



Pdftools pdffonts



Pdftoppm nie działająca komenda

Hyper Rogue III

Don Rafito

Fish Eye, czyli Rybie Oko, to nazewnictwo w fotografii, określające specjalny rodzaj obiektywu, zakrzywiającego obraz hiperbolicznie w promieniu do 180 stopni. Można także użyć programu graficznego, który stworzy złudzenie tego efektu na zwykłym obrazie. Jeśli chodzi o amigowe poletko, czy też bardziej „klasykowe”, to pamiętam, że program *ImageFX*, posiadał takową opcję. Dobra, ale artykuł nie będzie raczej poradnikiem fotograficznym, kiedyś być może zajmiemy się takim tematem, gdyż na AROS-a, wydano kilka fajnych edytorów graficznych. Tym razem zajmiemy się graniem.

Chcę zaprezentować tytuł, w którym autor postanowił przedstawić całą akcję, właśnie w postaci płaszczyzny hiperbolicznej, osiągając w ten sposób dość oryginalny i mało spotykany efekt w grach komputerowych. Opisywana *Hyper Rogue* to dość nietypowa przygodówka, nie tylko jeśli chodzi o wyświetlany obraz, ale także o fabułę i zasady. Bardzo zaakcentowano tutaj charakter logiczny rozgrywki, zaciągnięty z szachów, co sprawia, że poniekąd można dopatrywać się w niej elementów gry planszowej.

Wcielamy się w postać pewnego kolekcjonera świecidełek lub zwyczajnie, złodziejaszka, który zapragnąłszy się szybko wzbogacić, wylądował w przedziwnym świecie. Ów świat podzielony jest na wiele krain. Każda z nich różni się nie tylko wyglądem, przeszkodami architektonicznymi, ale także rodzajem występujących klejnotów i co najważniejsze, potworów. Możemy bawić się w podróżnika i zbieracza, zasadniczo w nieskończoność, gdyż generowanie kolejnych, losowych fragmentów mapy, postępuje z każdym naszym ruchem, albo możemy dążyć do ukończenia gry, zdobywając jedną z najcenniejszych rzeczy: Kulę Yendoru.

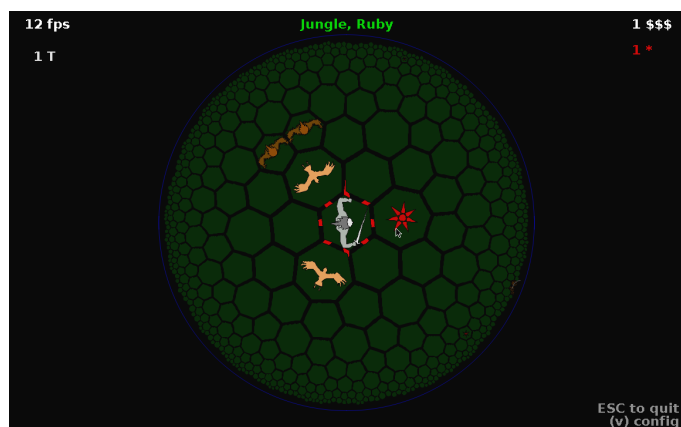
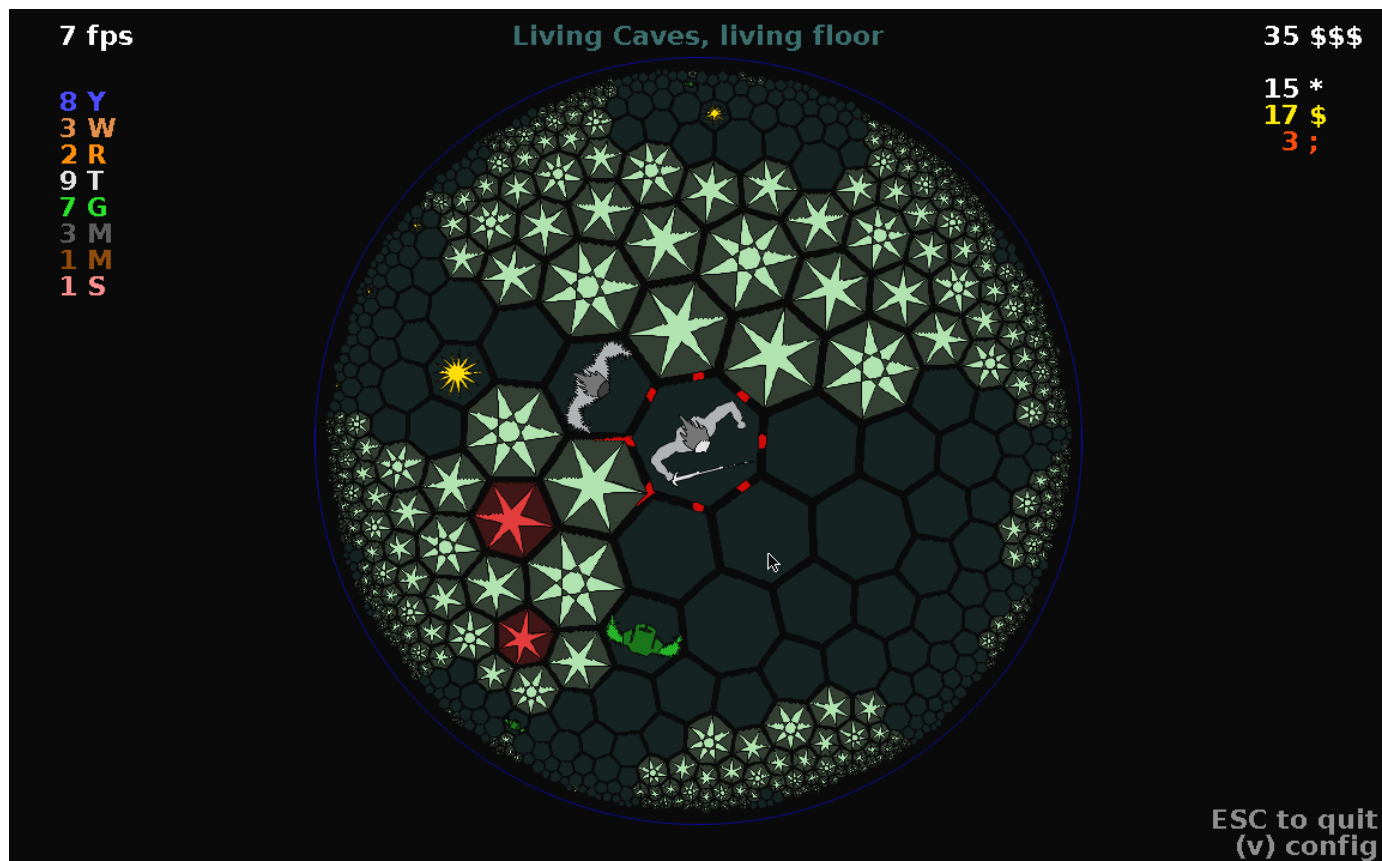
Sterowanie dowolne: mysz lub klawiatura. Zasady poruszania, jak wspomniałem wyżej, mają sporo wspólnego z szachami. Każdy ruch naszej postaci, nie tylko generuje kolejne fragmenty planszy, ale także wywołuje zmiany w otoczeniu, oraz kolejne posunięcia naszych oponentów. Tak więc dopóki się nie ruszymy (lub nie oddamy ruchu, gdyż istnieje także taka opcja), nic nam nie grozi. Wydaje się proste, ale uwaga, nic bardziej

myślnego. Podczas wędrówek po różnych krainach, zdarzyć się może, że nagle ni stąd, ni zowąd, napada na nas zgraja trollów, czy yeti. Próbujemy uciekać lub walczyć i jeśli podczas tych czynności dokonamy wyboru złych pól, możemy liczyć się z szach-matem. No właśnie, walka: jeśli doprowadzimy do sytuacji, kiedy pojedynczy przeciwnik znajdzie się na sąsiadującej komórce planszy, możemy go zlikwidować mieczem, który otrzymaliśmy od programisty. Niemniej jednak musimy liczyć się z tym, że zabicie potwora to także jest jakiś ruch, wywołujący kolejne, wspomniane wcześniej.

Warto także wspomnieć, o konfiguracji prezentowanej pozycji. Gracz ma możliwość manipulowania wieloma elementami rozgrywki, a także dostosowywaniem pola widzenia. Dodatkowo ładnie rozbudowano tu system informacyjny: najechanie kursorem myszy na dowolny element planszy, klejnotu, czy wroga i kliknięcie prawego klawisza, wywoła krótką notatkę o wskazanym obiekcie.

O stronie graficznej wspomniałem już nieco we wstępie: widok z góry, płaszczyzna hiperboliczna, teraz wspomnę o reszcie. Grafika jest dość czytelna, dokładna, zróżnicowanie poszczególnych krain stoi na dobrym poziomie. Postacie narysowane zostały dość prosto i minimalistycznie, ale jest to raczej atut niż wada. Gra nie grzeszy subtelnością i płynnością wykonaną animacją, czy też efektami specjalnymi, ale w tego typu rozgrywce opartej na szachach, gdzie liczy się przewidywanie posunięć przeciwnika i przestawianie pionków, raczej nie jest to jakiś niezbędny element. Owszem, można by było się postarać o większą paletę barw, czy bardziej realistyczne wykonanie poszczególnych krain, ale w gruncie rzeczy jest całkiem przyzwoicie.

Moje uszy z niedowierzania wyteżały swoje trzy, najmniejsze kostki w ciele człowieka, ale na próżno. Gra w wersji na AROS-a, milczy. A szkoda, ponieważ, z ciekawości, przetestowałem wersję na Androida i tam jednak coś słychać. Zestaw dźwięków na kolana na powala, ale przynajmniej jest. No nic, autor portu chyba chciał zachęcić graczy do odpalenia jakiejś empetrójki w tle podczas rozgrywki. Trudno.



Wspomniana wyżej wersja na Androida, to nie jedyna, poza AROS-em, którą ujrzał gameingowy świat. W *Hyper Rogue* mogą pograć także użytkownicy systemu Windows, Linux, czy macOS. W wersji na nasz postamigowy system dużą zaletą gry jest jej rozmiar: jest, wręcz „pchełkowy”. Najprawdopodobniej za sprawą braku strony dźwiękowej, co już atutem nie jest. Poza tym gra prezentuje się dobrze. Oryginalny pomysł i zasady rozgrywki ewidentnie punkują tu w klasyfikacji, jeśli chodzi o grywalność. Reasumując, spokojnie można stwierdzić, że ta gra wciąga. I radzę dać się wciągnąć, bo to nie będzie stracony czas.



Tytuł: Hyper Rogue III

Platforma: AROS

Firma: Zeno Rogue (Aros port, Cavemann)

Rok produkcji: 2018

Grafika: 8

Muzyka: 0

Grywalność: 10

Super Mario War

Don Rafito

Słynna maksyma brzmi: „z rodziną dobrze wychodzi się tylko na zdjęciach” i najwyraźniej dopadła ona także słynną parę braci hydraulików. Miejmy nadzieję, że to, co wyrabiają nasi mali bohaterzy, służy tylko poprawianiu kondycji i zręczności przed prawdziwymi przygodami.

Prezentowana gierka jest kolejną odsłoną przygód Mario Bros, w której główni bohaterzy stają naprzeciwko siebie, tocząc zacięte pojedynki. Typowa platformówka, z mocno zaakcentowanym charakterem zręcznościowym, w której to znane postacie starają się wyeliminować siebie nawzajem, skacząc sobie na głowę. Rozgrywkę można prowadzić w trybie pojedynczego meczu lub wieloetapowych turniejów. Zawodnicy podczas walki, dzięki podbijaniu kostek ze znakiem zapytania, mogą posiłkować się wszelkimi gadżetami i bonusami, występującymi w serii gier Mario Bros. Prócz tego można korzystać także m.in. z trampolin, czy przechodzić rurami na drugą stronę ekranu. Wygrywa ten gracz, który najwięcej razy wyeliminuje przeciwnika lub przeciwników. Gra jest przeznaczona na maksymalnie cztery osoby. Niestety, w przypadku AROS-a, nie skorzystamy tutaj z joysticka/pada USB, a sterowane odbywa się tylko za pomocą klawiatury. Natomiast na plus można zaliczyć dołączony edytor plansz oraz menu konfiguracji, w którym znajdziemy wiele ciekawych opcji.

Jedna z nich, w kontekście szaty graficznej, to możliwość wyboru pomiędzy dwoma schematami barw i tekstur. Gracz do wyboru ma schemat klasyczny, znany z bardziej współczesnych wersji słynnej platformówki, lub retro, przenoszący użytkownika w klimaty znane z pierwszych odsłon Mario Bros, wydanych niegdyś na 8-bitowe konsole Pegasus. Poza tym, plansze, postacie i elementy scenografii charakteryzują się dość znośną szczegółowością wykonania, a animacja jest płynna i dynamiczna. Mało tego, czasami wręcz chaotyczna. Inną zaletą, wartą uwagi, jest także możliwość grania na pełnym ekranie, dzięki czemu gra zyskuje.

Notowania tytułu dość podciąga strona dźwiękowa. Stare dobre klasyczne moduły, z charakterystycznym chiptune’owym brzmieniem, zostały tutaj nieco odświeżone i uwspółcześnione. Podkłady są dobrej jakości i dobrze współgrają z akcją na ekranie. Całości dopełniają, utrzymane w klimacie retro, wszelkie odgłosy i efekty dźwiękowe.

Super Mario War, który charakteryzuje się dość dobrym technicznym wykonaniem, został nieco zepsuty przez sam pomysł i fabułę, co odbija się na grywalności. Osobiście wolałbym kolejną klasyczną kontynuację przygód słynnych braci, w takim właśnie wydaniu, aniżeli chaotyczne i bezcelowe



Wersja klasyczna



Wersja retro



Wersja klasyczna

toczenie pojedynków poprzez wzajemne skakanie sobie na głowę. Ostatecznie, jeżeli nie macie nic innego ciekawszego do roboty, można zagrać. W kontekście AmiguiNG tytuł zadebiutował na AOS4, w 2014 r., a w bieżącym swojej wersji doczekali się także użytkownicy AROS-a.



Edytor

Tytuł: Super Mario War
Platforma: AROS , AOS4.x
Firma: Florian Hufsky, Two52
Rok produkcji: 2014-2018
Grafika: 6
Muzyka: 8
Grywalność: 4



Wersja retroklasyczna (z edytora)

Wywiad z Paolem Besserem

Don Rafito



Paolo Besser. Wywiad powstał przy współpracy redakcji „Amiga NG” i „Komoda & Amiga plus”.

DonRafito: Witaj, Paolo. Cieszę się, że zgodziłeś się na wywiad dla magazynu AmigaNG i K&A+. Zarówno ja, jak i czytelnicy, którzy są użytkownikami AROS-a, jesteśmy ciekawi, jak wygląda Twoja praca nad tworzeniem kolejnych wydań dystrybucji.

PaoloBesser: Dziękuję! Zawsze miło porozmawiać o Icaros Desktop z fanami Amigi.

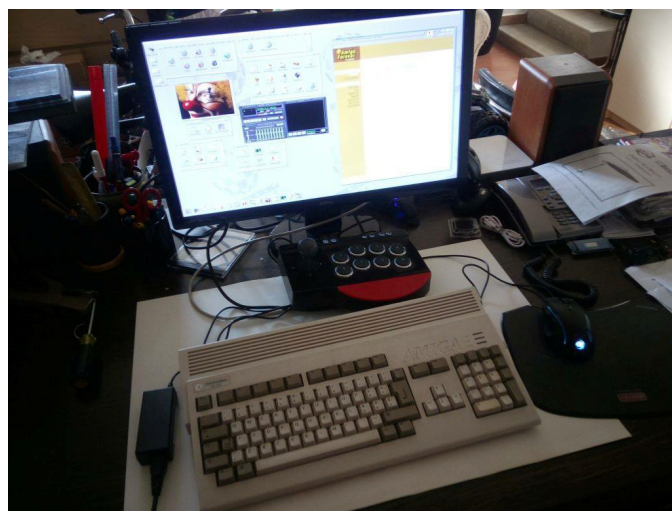
DR: Zapewne część, jeśli nie większość fanów tego postamigowego systemu, ma korzenie związane z Amigą Klasyczną. Czy w Twoim przypadku jest podobnie? Jeśli tak, to opisz, proszę, jak wyglądały Twoje początki.

PB: Szczerze mówiąc, byłem zagorzałym fanem C64 i pracowałem dla włoskiego wydania magazynu Zzap! Używałem EasyScript do pisania recenzji, aż pewnego dnia redaktor naczelny kazał nam przenieść się na Amigę lub PC i używać innych edytorów tekstu. Wybrałem C1-Text od Cloanto (teraz „Personal Write”) na używanej A500, którą odkupiłem od znajomego. Amiga 500 była świetną maszyną, ale wkrótce zamieniłem ją na A1200 z twardym dyskiem. To otwarło mi drzwi do głębszego poznania cudownego (jak na tamte czasy)

AmigaOS 3. Kochałem tę wielozadaniowość, ten interface i tę prostotę użytkowania!

DR: Czy posiadasz jakieś modele Amigi Klasycznej? Jeśli tak, to wymień je, proszę, i podaj konfigurację.

PB: Sprzedałem wszystkie swoje maszynki dawno temu. Udało mi się jednak odnaleźć i ocalić od śmierci w kurzu starą Amigę 1200, na której testowaliśmy gry opisywane w The Games Machine (ten mag jest nadal wydawany we Włoszech). Jest teraz bezpieczna u mnie w domu. Niedawno sobie o niej przypomniałem. Wciąż ma tego 40 MB twardziela (tak, to nie pomyłka: MEGAbajtowego). Mam w planach porządnie ją wyczyścić i przywrócić jej pełnię możliwości. Potrzebuję po prostu na to trochę czasu. A tak ogólnie to nie należę do ludzi zbierających starą elektronikę.



DR: Co sądzisz o pozostałych postamigowych systemach: AmigaOS 4 i MorphOS? Czy masz z nimi styczność? Czego wg Ciebie brakuje w AROS-ie? Co można by zaimplementować z pozostałych postamigowych systemów?

PB: Jestem bardzo mile zaskoczony jakością i wyglądem AmigaOS 4 i MorphOS, ale trudno mi zrozumieć podstawy „rynku” tych systemów. Nie mam nic przeciwko MorphOS,

który daje starym Macom nowe życie, ale wciąż zastanawiają mnie ludzie wydający trzykrotność ceny potężnego peceta na jakiś egzotyczny sprzęt tylko po to, aby odpalić na nim AmigaOS 4.x. Ja swojego OS 4.1 mam zainstalowanego na SAM440ep, ale właśnie niedawno zdałem sobie sprawę, że nie odpalałem go od lat. Czego brakuje w AROS-ie? Przede wszystkim sterownikom do nowego sprzętu, klienta Xserver z portem Gnome lub KDE, porządnej wirtualizacji w rodzaju QEMU, no i przydałby się jakiś pakiet biurowy. Cieszę się, że AmigaOS dostał swojego LibreOffice, ale byłbym szczęśliwszy, gdyby został przeproportowany na wszystkie systemy postamigowe.

DR: Skąd wziął się u Ciebie pomysł, aby stworzyć preinstalowaną dystrybucję AROS-a? Jak wyglądały początki tej pracy?

PB: AROS miał kiedyś bardzo dobrą dystrybucję, nazywała się AROS MAX, ale jej autor zaprzestał wspierania jej gdzieś około 2005 roku. Czułem, że straciliśmy dobrą dystrybucję i pomyślałem, że skoro nikt się nie kwapi, żeby wypełnić tę lukę, ja mogę się za to zabrać. Zacząłem więc od vmwaros jako prekonfigurowanej maszyny wirtualnej AROS-a dla VMware. Zacząłem tam dodawać skrypty i programy, starałem się też promować AROS-a, gdzie się dało – w magazynach, na stronach internetowych itd. Ten wysiłek się opłacił: coraz więcej ludzi zaczęło interesować się tym systemem, AROS stawał się coraz bardziej użytkowy, a Icaros Desktop się rozrastał. Jedno nakręcało drugie, a nowi użytkownicy wciąż napływali.

DR: Na czym bazujesz, przygotowując aktualizacje, i ile czasu Ci to zajmuje? Jak wygląda taki proces?

PB: Od czasu do czasu ktoś pojawia się na AROS-EXEC i prezentuje nową dystrybucję. Zawsze ostrzegam taką osobę, że zbudowanie dystrybucji jest stosunkowo łatwe, natomiast dużo trudniejsze jest jej utrzymywanie, aktualizowanie i dopieszczanie. I taka jest prawda w przypadku Icaros Desktop. Zawsze na bieżąco sprawdzam postępy w budowie AROS-a i zawsze pilnuję, by pobierać świeżego builda, gdy tylko jest dostępny. Ściągam i testuję tzw. aplikacje 3rd party. Analizuję narzędzia i staram się wycisnąć z nich jak najwięcej. Spójrzcie tylko, jak dobrze udało się scustomizować Magellana w Icaros i z jak wielu innych programów korzysta w obsłudze różnych rodzajów plików! Trudno powiedzieć, ile czasu to zabiera: może to zajmować kilka godzin, dni lub miesięcy, w zależności od tego, jaki cel chcę osiągnąć.

DR: Twój flagowy produkt w Icaros Desktop to HostBridge. Opisz, jak technicznie wygląda praca takiego rozwiązania. Czy uruchamiając AROS-a w trybie HostBridge, użytkownik będzie bliżej maszyny natywnej czy wirtualnej?

PB: AROS-owi z pewnością bliżej do natywnego systemu niż do wirtualnej maszyny. Ze względu na bardziej pewną strukturę bazowego systemu operacyjnego (zazwyczaj Linux) niektóre zadania działają nawet szybciej, gdy są hostowane, niż w trybie



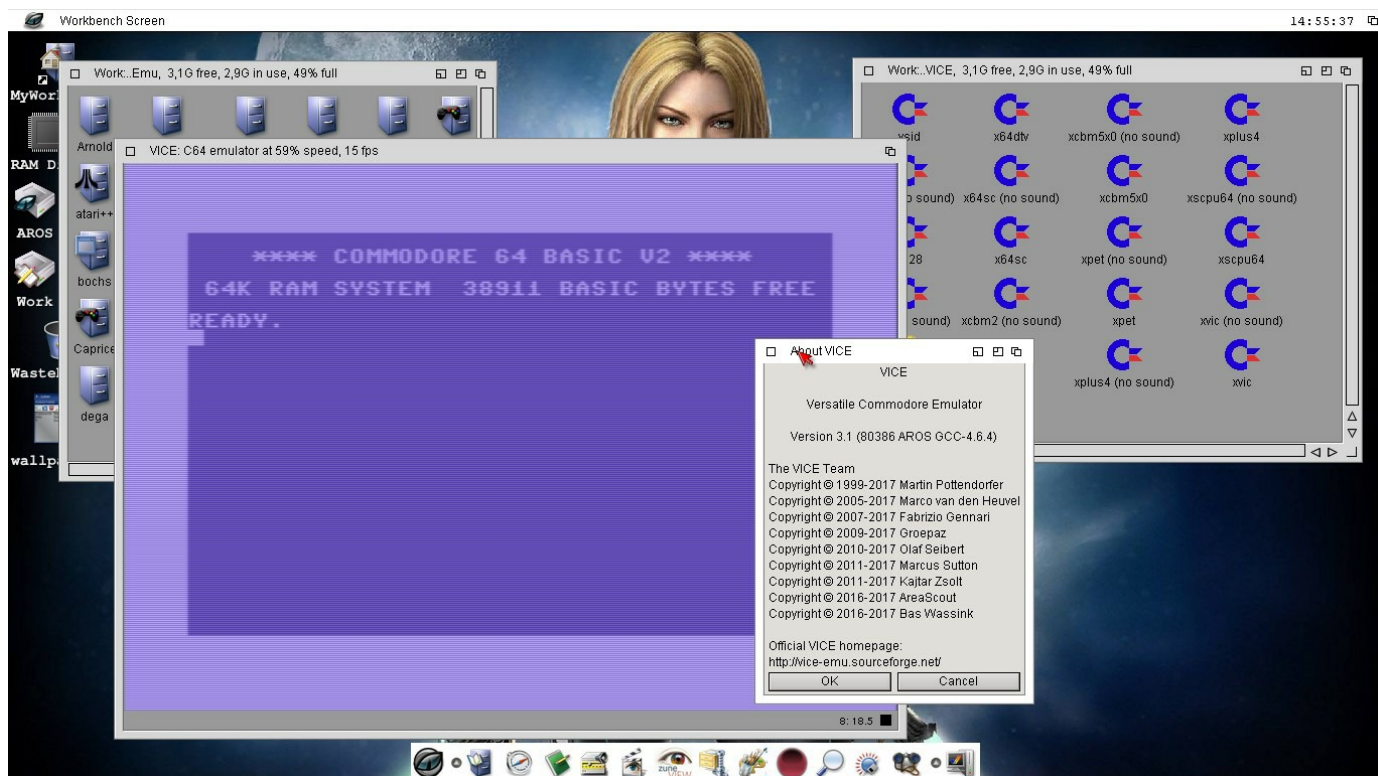


natywnym. HostBridge jest taką „króliczą norą”, która pozwala Icarosowi odpalać aplikacje spod shella i GUI. Można np. edytować obraz w jakimś linuksowym lub windowsowym edytorze, gdy te w AROS-ie lub AmigaOS okażą się niewystarczające. Albo można skorzystać z Firefoksa lub Chroma zamiast OWB. Siłą HostBridge’a jest jego całkowita konfigurowalność: nie otrzymujemy go z preinstalowanymi skryptami, to użytkownik sam decyduje, jakie aplikacje dodać i odpala je przy pomocy jednej komendy lub kilku kliknięć myszką. Gdy już opanujesz HostBridge’a, możesz nawet przemyśleć używanie Icaros Desktop jako głównego GUI. Pomyśl tylko: możesz zainstalować Icaros na Linuksie, dodać Inkscape, LibreOffice, GIMP, Brasero i wszystko, czego potrzebujesz do AmiStart – możesz uruchamiać je z tym jakże potrzebnym i ukochanym amigowym feelingiem. Oczywiście nie będą one zintegrowane z AROS-em, ale będą działać i otwierać twoje pliki. HostBridge potrafi również konwertować ścieżki dostępu z AROS-a do systemu natywnego, więc nie musisz już pamiętać, gdzie dany plik znajduje się w AROS-ie, a gdzie w Linuksie czy w Windows.

DR: Osobiście jestem zwolennikiem uruchamiania tego postmigowego systemu na natywnym sprzęcie. Jako twórca dystrybucji, którą opcję najbardziej polecasz osobom zaczynającym przygodę z AROS-em: HostBridge, maszyna wirtualna czy natywna?

PB: Każdy może to zrobić po swojemu. Jeśli masz supportowany sprzęt, nie ma nic lepszego niż natywna instalacja, wtedy otrzymasz najszybszą możliwą Amigę (procesory Intel i AMD są po prostu najszybsze, koniec i kropka). Jeśli chcesz korzystać z tego systemu od czasu do czasu w bardziej bezpiecznym środowisku, wybierasz wirtualną maszynę (osobiście polecam Vmware player lub Fusion, choć VirtualBox też może być). Ale jeśli szukasz środowiska do tworzenia nowych aplikacji pod AROS-a, nie ma nic lepszego niż Linux. Windowsowej odslonie wciąż zbyt wiele brakuje, by się nią cieszyć, ale wystarczy, jeśli chcesz tylko zobaczyć, co i jak.

DR: Na swoim blogu sporo miejsca poświęciłeś rozwiązaniu typu HostBridge. Czy uważasz, że jest ono przyszłością Icaros



Desktop, czy raczej maszyna natywna i podzespoły obsługiwane?

PB: HostBridge, jak i cały tryb hostowany, jest tylko opcją. Osobiście życzylibym sobie, aby Icaros Desktop był jak najbardziej „AROS-owy” w każdym aspekcie.

DR: Który system i dlaczego najlepiej współpracuje z Icaros Desktop w trybie HostBridge? Linux czy Windows?

PB: Linux, zdecydowanie

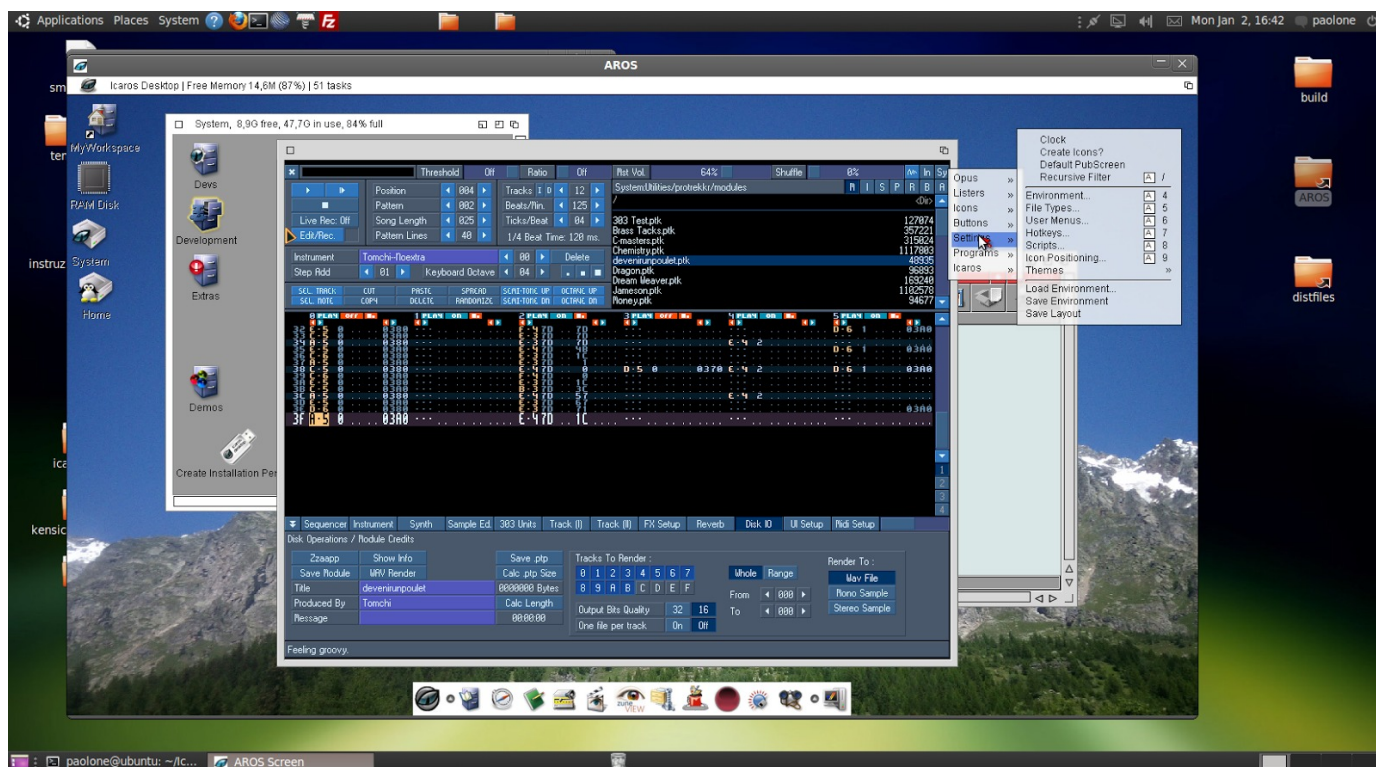
DR: Co sądzisz o dystrybucjach specjalnie przygotowywanych pod konkretną maszynę, np. AspireOS? Czy minikomputery typu NUC mogłyby się stać przyszłościowym rozwiązaniem dla dystrybucji Twojego autorstwa?

PB: Nie ma w zasadzie żadnej różnicy między dystrybucją skrojoną pod konkretną maszynę a tą zwykłą. Może użytkownicy mogą skonfigurować je łatwiej, ale jest to bardziej kwestia tego, jak chcesz sprzedawać swój produkt. Moim zdaniem dystrybucji dedykowanej konkretnemu sprzętowi grozi śmierć, gdy dana platforma znika z rynku, a ta podstawowa może migrować z jednej maszyny na inną. Możesz odpalić AspireOS na wielu różnych pecetach, nie tylko na tych od Aspire’a, ale Icaros Desktop (ze wszystkimi bajerami) uruchomisz bez problemu na komputerach korzystających z AspireOS!

DR: Kolejna rzecz, która znalazła się w Twojej dystrybucji, a która powinna ucieszyć sympatyków Amigi Klasycznej, to AmiBridge. Dzięki temu rozwiązaniu można uruchamiać większość oprogramowania dla architektury m68k bezpośrednio w AROS-ie. Skąd wziął się pomysł na wprowadzenie tego pakietu do Icaros Desktop?

PB: Jak duży sukces odniosłyby AmigaOS 4 i MorphOS, gdyby nie mogły odpalać softu 68K? Łatwo na to odpowiedzieć: fani Amigi nie tylko lubią używać starego softu, oni MUSZĄ go używać, bo nie mają często żadnej alternatywy. Icaros też potrzebował sposobu na odpalanie softu amigowego, a ponieważ emulacja jest jedyną możliwą drogą, by to osiągnąć, skupiłem się na tym, by było to możliwie jak najlepiej dopracowane. I wierze mi: to było najtrudniejsze zadanie, przed jakim stanąłem. Osiągnąłem to tylko dzięki pomocy wielu naprawdę wspaniałych osób.

DR: AmiBridge wspierany jest przez dystrybucję AROS Vision, która przeznaczona jest dla architektury m68k, dzięki czemu użytkownicy nieposiadający oryginalnego oprogramowania (systemu operacyjnego, plików ROM z Amigi Klasycznej) mogą korzystać przynajmniej z części programów i gier wydanych np. na A500 czy A1200. Czy uważasz, że AROS68k może w przyszłości stać się zamiennikiem oryginalnego Workbench, kierowanego do entuzjastów rozszerzeń FPGA typu Vampire lub niedoszłego Natami? Czy raczej system ten pozostanie tylko zaimplementowanym dodatkiem do emulatorów?



PB: AROS sprawił, że Amiga stała się niezależną platformą, wolną od zawłości prawnych, które z pewnością zatrzymałyby jakikolwiek dalszy rozwój. I to naprawdę jest kamień milowy, a nie efekt uboczny. AROS i M68K mogą się oczywiście trzymać jeszcze bliżej. Ta symbioza może stać się szybsza i bardziej zoptymalizowana, to zależy już tylko od społeczności amigowej. Przyszłość AROS-a jest w naszych rękach. Niestety firmy posiadające prawa do marki Amiga bardziej skupiają się na przepychankach prawnych niż na rozwoju platformy.

DR: AmiBridge, jak wiadomo, bazuje na emulatorze Janus-UAE. Z ostatnich zapowiedzi wynika, że najnowsza wersja tego programu będzie zbliżona działaniem i wyglądem do WinUAE autorstwa Toniego Wilena. Użytkownicy tej aplikacji wiedzą, że program nie ma opcji integracji z systemem gospodarza. Czy to oznacza koniec AmiBridge i że wszelkie aplikacje i gry przeznaczone dla m68k będą uruchamiane w osobnym oknie lub ekranie?

PB: Gry i programy na Amigę domyślnie uruchamiają się na osobnym ekranie! Tryb spójności to fantazja, optyczna sztuczka, która sprawia wrażenie, że działa w środowisku x86, ale tak naprawdę nie jest. Jedynie szybsze komputery mogą sobie z tym poradzić i, jeśli mnie o to pytasz, osobiście wolę używać osobnego ekranu, aby uzyskać większą prędkość.

DR: Ostatnie pytanie o AmiBridge. Niedawno udało mi się podpiąć kompletny AmigaOS 3.9 w podstawowej konfiguracji.

Niestety, próby uruchomienia go w trybie integracji speliły na niczym – zostało tylko uruchamianie w oknie lub na ekranie. Nasuwa się pytanie, czy aby korzystać z pełnych dobrodziejstw AmiBridge w trybie integracji, trzeba go konfigurować tylko za pomocą płyt wydanych przez Cloanto? Czy może dzięki instalatorowi i samodzielnej konfiguracji można korzystać z tego pakietu także w trybie zintegrowanym z systemem gospodarza?

PB: Popeliłeś błąd, ale łatwo to wybaczyć: ręczne konfigurowanie Janus-UAE, aby poprawnie obsługiwał tryb koherencji i synchronizacja myszy, jest cholernie trudne dla przeciętnego użytkownika. Może to być trudne nawet dla eksperta. Ale mogę zapewnić, że gdy wszystko jest na swoim miejscu, nie ma absolutnie żadnego problemu z AmigaOS 3.9 i trybem koherencji. Działa bezbłędnie. Oczywiście integracja Amiga Forever z Cloanto daje AmiBridge „standardowe” środowisko, którego użytkownicy nie są w stanie sami stworzyć. Pozwala to na automatyczną konfigurację i to bardzo pomaga.

DR: Prócz tego, że tworzysz jedną z najlepszych dystrybucji AROS-a, jesteś także jego użytkownikiem. Których aplikacji używasz najczęściej? Jakie gry i programy wg Ciebie działają najlepiej i które polecasz?

PB: Osobiście uwielbiam MPlayera, ZunePaint, ZuneView i ostatnio przeportowanego RNO Effects. Lubię odtwarzać stare mody w MilkyPlayer i podobnych programach. Ale najbardziej

uwielbiam Dopus 5 Magellan: jest po prostu genialny. Kiedy muszę konwertować pliki PDF na EPS lub PDF na PNG, nigdy nie używam Windowsa – po prostu odpalam wirtualną maszynę Icaros i obsługuję je za pomocą Magellana.

DR: Użytkownicy AmigaOS 4 mają swój OS4 Depot, MorphOS -owcy mają MorphOS Zone, natomiast fani AROS-a korzystają z AROS Archives Exec. Czy są w sieci jeszcze inne miejsca, gdzie można szukać dobrego i sprawdzonego oprogramowania dla AROS-a? Jeśli to nie jest tajemnicą, z jakich źródeł korzystasz podczas pracy nad składem wydania?

PB: Każdego dnia szukam nowych programów w archiwach (archives.aros-exec.net), na Aminecie i na forum AROS-EXEC. Zajmuję się także działem wiadomości Amigaworld, gdzie często znajduję wiadomości o programach wydanych dla innych systemów Amiganoid. Ale prawdziwym sekretem jest, że... wdrożyłem swoich programistów i poprosiłem ich o port na AROS-a każdej aplikacji, którą lubię. Oferuję pomoc w testach beta i sugeruję ulepszenia.

DR: Ostatnio obserwuję spadek zainteresowania AROS-em, dotyczy to także Polski. Jak myślisz, dlaczego tak się dzieje? Czy w Twojej współpracy z betatesterami także pojawił się taki regres?

PB: Spadek zainteresowania AROS-em, jak i całym środowiskiem Amigi, jest zauważalny na całym świecie. Obawiam się, że wolniejsze tempo, jakie uzyskaliśmy po niesamowitym sezonie między 2007 a 2012 rokiem, jest niestety objawem braku woli. Generowanie zamieszania między wersjami ABI również nie pomogło. Ale wciąż są deweloperzy zaangażowani w projekt, a najlepszym sposobem na zwiększenie zainteresowania jest dołączenie do AROS-a – w końcu to nic nie kosztuje. Jest to open source, zapewniające jego przetrwanie bez względu na to, co dzieje się z dzisiejszymi platformami.

DR: Teraz odwrotne pytanie: w których państwach, Twoim zdaniem, przodują Twoje dystrybucje AROS-a, a w których inne? Jak myślisz dlaczego?

PB: Hmm... szybki rzut oka na icarosdesktop.org jasno wskazuje, że USA, Włochy, Niemcy i Polska to kraje z najwyższą liczbą odwiedzin.

DR: Na ostatniej, cyklicznej imprezie Pixel Heaven 2018 w Warszawie pojawił się sam Trevor Dickinson. Na stoisku A-EON prezentowany był sprzęt oparty na AmigaOS 4. Prezentowana była także maszyna pracująca na MorphOS. Niestety, na evencie zabrakło AROS-a. Czy uważasz, że promocja tego

systemu jest konieczna, aby przekonać fanów Amigi Klasycznej do korzystania np. z dystrybucji Twojego autorstwa? Czy AROS jako system powinien się pojawiać na zlotach retrokomputerowych, czy bardziej retroamigowych? Czym przyciągnąć potencjalnych użytkowników?

PB: Osobiście uczestniczyłem w wielu wydarzeniach amigowych w latach 2007-2010, kiedy ogólna uwaga poświęcona sprawom związanym z Amigą była jeszcze bardziej intensywna niż dzisiaj. Cóż, osobiście nie uważam, że 50 lub 100 odwiedzających, wchodzących do pokoju, może zostać uznanych za „cel” kampanii reklamowej. Co więcej, podczas gdy ludzie muszą kupować specjalny sprzęt do uruchamiania innych systemów Amiganoid, Icaros Desktop działa na każdym dostępnym komputerze. Chociaż pokazanie maszyn AROS uczestnikom jest miłym dodatkiem, uważam, że sieci społecznościowe i internet są lepszym miejscem do pokazania dziś Icarosa.

DR: Amiga od zawsze łączyła się z demosceną. Czy wśród użytkowników AROS-a istnieje demoscena? Jeśli tak, to gdzie pojechać, aby zobaczyć jakieś produkcje, ewentualnie gdzie można je znaleźć w sieci?

PB: Dostępne wersje demonstracyjne są zwykle portami OpenGL i SDL i są dostępne w archiwach. Niektóre z nich zostały również włączone do Icarosa.

DR: Kończąc naszą rozmowę, proszę o kilka słów przesłania dla naszych czytelników oraz obecnych i przyszłych fanów AROS-a, w szczególności dystrybucji Icaros Destop.

PB: Potrzebujemy programistów, programistów i jeszcze raz programistów. Ale potrzebujemy również nowych entuzjastów AROS-a. Każdy z was może być pomocny. Nie poprzestawaj tylko na zwykłej obecności, poznaj Icarosa i miej swój wkład, nieważne jaki. Potrzebujemy programistów, artystów, tłumaczy, promotorów. Niezależnie od tego, co myślisz, AROS jest jedynym systemem podobnym do Amigi, który stara się zjednoczyć społeczność i nie rozrywać jej na strzępy. Działa na klasyku. Działa na PC. Działa na tabletach. Działa na PPC. Działa na Amigach NG. Działa na netbookach. Działa na maszynach wirtualnych. Działa na Vampirach. Jedynym podobnym projektem jest Hollywood, który jest oczywiście dostępny również dla AROS-a.

DR: Dziękuję za rozmowę.

PB: Ja również dziękuję. Do zobaczenia.

Tłumaczenie – ‘Ari’

Robimy grę

Phibrizzo

„Mierz siły na zamiary”

Napisanie własnej gry (ale i nie tylko, bo to, co tu opiszę, może dotyczyć czegośkolwiek) to nie taka prosta sprawa jakby się mogło wydawać.

Najważniejszym w tym wszystkim jest pomysł. Często jest tak, że ktoś sobie myśli: programować jakoś tam umiem to sobie napiszę. O.K., tylko jaką?

Najlepszym moim zdaniem pretekstem do napisania gry jest pomysł, który chodzi nam w głowie od dawna. Przez co dojrzewa i nabiera jakiegoś kształtu.

Jeśli już wiemy czego chcemy możemy przystąpić do realizacji swojego pomysłu. Jednak tu na przeszkodzie mogą stanąć różne problemy: na jaką platformę chcemy to zrobić, jakimi dysponujemy informacjami na jej temat, jakimi narzędziami się posłużymy do realizacji celu.

Nie od dziś wiadomo, że bardzo dużo narzędzi (tzw. „game makerów”) powstało po to, żeby nie odkrywać kół na nowo. Więc jeśli nie posiadamy nawet wiedzy o programowaniu możemy z nich skorzystać i przy bardzo dużej wytrwałości stworzyć coś konkretnego.

Ambitniejsi chcieliby wypróbować własnych sił w programowaniu. Tu też z pomocą mogą przyjść całe pakiety bibliotek, które bardzo mocno mogą pomóc. Nie każdy przecież zna dokładnie architekturę swojego komputera. A biblioteki te mogą pomóc w przeniesieniu swoich prac na jakąś inną platformę.

Jeszcze inni tworzą swoje produkcje tylko i wyłącznie z wykorzystaniem tego, co daje już na starcie dana maszyna. W tym przypadku należy dogłębnie przestudiować dostępne dokumentacje do danego komputera. Oczywiście nie trzeba od razu sięgać do asemblera i do najniższych warstw sprzętowych. Najlepiej wykorzystać do tego celu to, co już producenci dostarczyli z daną platformą.

„Hurra! Robię grę”

Wiemy czego chcemy, wiemy co umiemy, no to zaczynamy.

Po pewnym czasie okazuje się sam kod to nie wszystko. Przecież musimy w jakiś sposób testować to, co stworzyliśmy. Tak więc kod produkcji, który jest niewidoczny dla użytkownika, nie jest dla niego ważny, ważne jest to co będzie widział.

Elementy graficzne (o ile w grze występują) muszą być przez kogoś zrobione.

Czy koder może być dobrym grafikiem? Pewnie może. Ale zazwyczaj do testów potrzebuje czegoś „na już”. Dlatego sięga po jakiś program graficzny, narysuje kilka kolorowych kwadratów i tego używa sprawdzając, czy wszystko jest tak jak należy i zazwyczaj na tym się kończy. Często jest tak, że jakbyśmy się nie starali to nigdy nie jest to takie jak nam się wydawało że będzie. Dlatego, jeśli nasza praca nabrała już jakichś kształtów, możemy się pochwalić komuś innemu. Ktoś może podłapać temat i zgłosić chęć do pomocy mówiąc: „Wow, podoba mi się to, co robisz. Mogę ci pomóc przy grafice”. W ten sposób zaczyna się tworzyć kooperacja, która powoduje, że nasza praca może stać się godna uwagi dla innych. Przez co możemy być kiedyś rozpoznawalni i proszeni do współpracy przy innego rodzaju projektach.

„Współpraca”

Po jakimś czasie może się zgłosić człowiek, który ma pomysł na grę, ale sam jej nie jest w stanie zrealizować a jest np. dobrym grafikiem. Może dogadać się z jakimś koderem, z którym będzie współpracował. W takim przypadku musi przedstawić chociaż zarys swojego pomysłu: jaka to będzie gra, jaka będzie mechanika gry itp.

Koder po przedstawieniu wszystkich aspektów może zdecydować czy podejmie współpracę, czy nie. Odmowa może nastąpić z różnych przyczyn, np. z powodu zaangażowania w inne projekty, braku czasu z powodu innych zajęć, za niskich umiejętności lub ze zwykłego lenistwa.

Gdy jednak zdecyduje się, zaczyna się omawianie spraw czysto technicznych. Pokazanie co i gdzie trzeba w grze umieścić: grafika „taka”, dźwięki będą tu „takie” a tam „inne”.

Muzyka? A, faktycznie. to może zrobmy tak... I tak się to mniej więcej kręci.

Zazwyczaj to wszystko ma już opracowane pomysłodawca i on jest głównym koordynatorem projektu i sprawdza, czy wszystko jest tak jak by chciał.

Wszystko w trakcie może się dynamicznie zmieniać. Pierwsze grafiki mogą być tylko zarysem, aby programista miał pościeć. Z czasem dostarczane są coraz bardziej dopracowane.

W czasie kiedy programista klepie kod, grafik ma czas na dopieszczenie swoich pikseli.

Może się zdarzyć tak, że koder po pewnym czasie zaczyna „widzieć” to nad czym pracują.

Dzieli się wtedy swoimi uwagami mówić: „słuchaj, a może tu zamienimy 'to' na 'coś'”, albo „tu dodajmy jeszcze 'to'”.

Tak więc wspólnymi siłami może powstać coś o wiele lepszego niż było w założeniach. Dodatkowo może się okazać, że będzie

potrzebne dodatkowe narzędzie, które ułatwi lub przyspieszy tworzenie danego pomysłu. Jeśli to jest gra logiczna to jakiś edytor plansz, aby nie trzeba ich było robić „na piechotę”.

Najważniejsze jest częste i dogłębne testowanie programu, aby już we wczesnej fazie wykryć wszystkie możliwe błędy. Coś co może przegapić programista może wychwycić sam pomysłodawca. Najważniejsza jest wymiana informacji.

Gdy osoby biorące udział w tworzeniu swojego dzieła uznają, że wszystko, co chcieli aby w danej produkcji było już jest i nic innego nie wymyślą, postanawiają podzielić się nią szerszemu gronu. Dobrym przykładem są tutaj różnego rodzaju konkursy typu RetroKomp, na którym prezentowane są gry na platformy, które są w posiadaniu entuzjastów starszego rodzaju sprzętu.

Amiga w wojsku polskim

truman burbank

Wielu z nas na pewno kojarzy temat „Amiga w NASA”. Odległe czasy, relacje ze startów promów kosmicznych z przylądka Canaveral, i ta zaskakująca informacja – Hangar AE i pracujące tam Amigi. To było coś, w czasach zwycięskiego pochodu PC, gdy zastosowanie Amigi się kurczyło. Nie tylko zniknęła z rynku profesjonalnego, ale użytkowego zwykłych ludzi. Świadomość, że NASA pracuje na Amigach była bardzo krzepiąca, to był wielki powód do dumy. No bo jak, technologia kosmiczna i Amiga? W czasach, gdy wszyscy wokół mówią, że Amiga to przeżytek?

Amigi pracowały w NASA do 2004 roku, a więcej informacji po polsku można uzyskać choćby z artykułu w magazynie „Exec” nr 1/2000 (jest darmowy PDF do pobrania).

To fakt znany. A nieznanym jest fakt, że na Amigach pracowano w wojsku polskim. Na ten ciekawy ślad trafiłem podczas jednej z wielu pogawędek na Skype z jednym z amigowców. Zapewne zastanawiacie się, jak to możliwe, że nikt o tym nie pisze? Wyjaśnienie jest bardzo proste – „tajemnica wojskowa”. Jakkolwiek może to niektórych śmieszyć (coś tam tajemniczego, to nie NASA) cała dokumentacja jednostki jest tajna, a ujawnie-

nie rzeczy, które dla nas są mało ważne, może mieć poważne konsekwencje służbowe dla ludzi, którzy tam pracują.

Żeby się lepiej czytało będę pisał z perspektywy pierwszej osoby, ale to nie byłem ja.

Na Amigę wpadłem przypadkiem – pewnego dnia sierżant zwołał nas, czy ktoś potrafi obsługiwać komputer. Konkretnie chodziło o programy biurowe; szukał kogoś, kto zna skróty klawiaturowe, ogólnie potrzebny był ktoś kumaty do pomocy. W tym czasie byłem komputeromaniakiem, amigowym oczywiście, więc zgłosiłem się bez wahania.

Spotkałem się z porucznikiem, który był prawdziwym fanem Amigi. To był jego komputer – Amiga 1200, dysk poniżej 1 GB, rozszerzenie 8 MB Fast z Elboxu.

Moim zadaniem było pomóc mu w przeniesieniu dokumentacji na PC. To był rok 2001 i nadszedł moment, kiedy Amiga przechodziła do cywila. Tu muszę podkreślić, że do tej pory ta Amiga była podstawowym i jedynym komputerem w tej jednostce, na której było robione wszystko. Niestety „postęp” dotarł i tutaj.

To były czasy Worda 6. To co umiałem, to przenieśliem, resztę musiałem skasować. Musiałem, bo mogłem tę Amigę odkupić, co zrobiłem. Kosztowało mnie to jakieś 450 zł. Ponieważ po 17-tej zasadniczo był spokój („trepy” szły do domu), a jednostka była „falowa” nie „stalowa”, więc korzystałem. Jak już ta Amiga była moja, to poinstalowałem na niej gry, pokazywałem kolegom prezentacje i graliśmy (znaczy ja i inni żołnierze). Pamiętam plutonowego, jak mnie rozbawił, chyba pierwszy raz w życiu miał dżojstik w ręku. Jak posadził się przed Gianą to przyciski miał w swoją stronę, musiał naparzać kciukiem.

No ale, pewnie bardziej was interesuje co oryginalnie było robione na tej Amidzie.

Zajętość partycji systemowej z Workbenchem to było około 45-50 MB. Bardzo namieszany był cały katalog S. Bo większość z nas sięga po dwa pliki startup sequence (user i system), a ten zawierał skrypty, które sam niekiedy nie potrafiłem rozszyfrować „czemu tak”, z wpisami dla różnych programów.

Były też inne partycje – Work i Programy. Z programów to pamiętam: Final Writer, Wordworth, Turbo Calc, IBrowse, Voyager, Page Stream 3, Maxon Cinema, Scenery Animator, Personal Paint 6. Było coś jeszcze do baz danych, NTP (klon Nortona Commandera), wszystkiego nie pamiętam; były też jakieś gry (wiadome, jak to bywa).

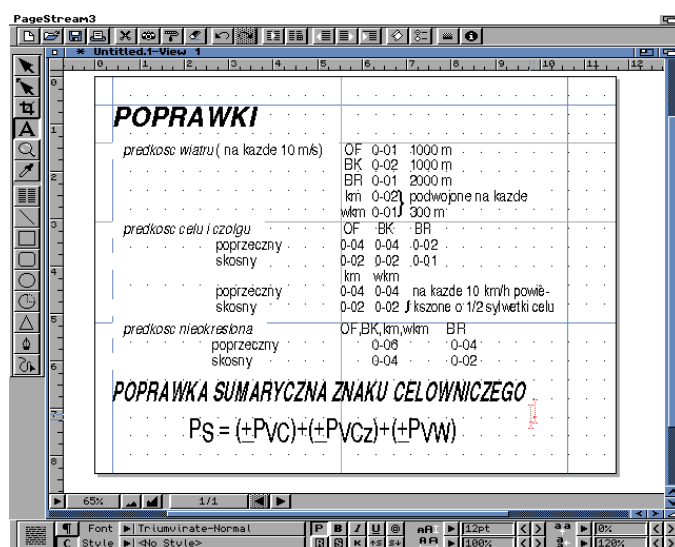
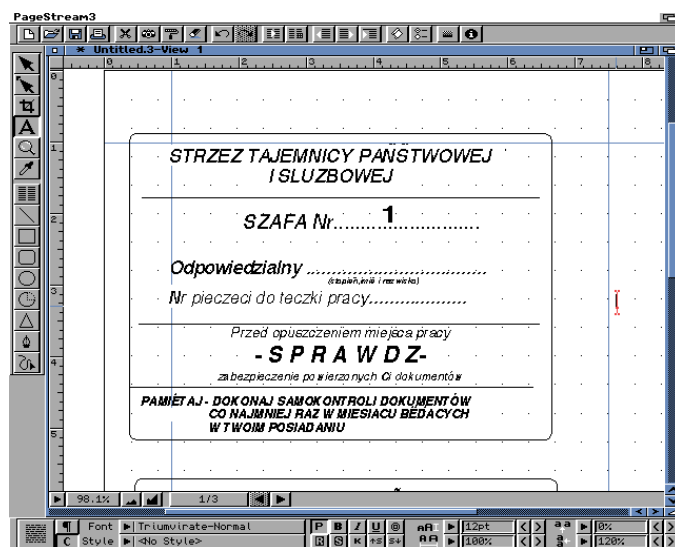
Left	Files	Special	Preferences	Right
Arkusze	Help	F1	LIST	DEVICES LIST
Ochrona	Menu	F2		<UP-Dir>
OPCHEM	Make dir	F7		
OPL	Iconify			
OWSGB	Read NTP.Cfg			
Regulany	Calculator			
SZT	Install			
SZO	Quick format			
SZI	Format Disk			
SZI	Disk Copy			
Find	Assign Dir			
Taktyka	Find	Alt+F7		
Terenoznawst	Edit New			
WAR.BEZP	View Block			
WAR.STRZ	Dos Error			
WSK.O-M	About			
Łączność	Exit	F10		
ARKUSZE.info				
OKeAD				
OWSGB.info				
PK.CZ.SSKADRA				
PK.CZ.SSKADRA.info				
SZO.info				
SZI.info				
TAB.AMMO				
TAB.AMMO.BAK				
7739904 free; 0 files = 0				
System:DATA/TEXT/AN/TAB/LRI/				
Help	2:Menu	3:View	4:Dir	5:Copy
	6:ove	7:k Dir	8:Delete	9:Rename
	10:Exit			

Zawartość partycji systemowej pod NTP

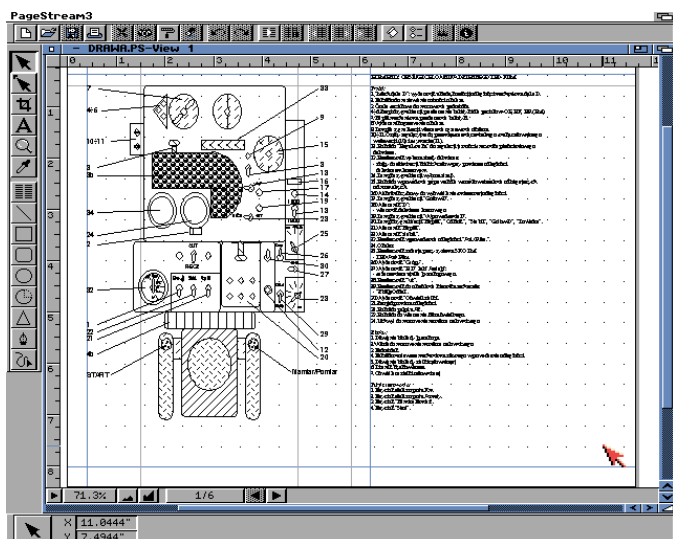
Na komputerze tworzona była cała dokumentacja. Meldunki (wzory), wykazy uzbrojenia, instrukcje obsługi sprzętu (np. radiostacja Radmor), lista żołdu, dotyczące pojazdów (karta wyposażenia, metryka). Najwięcej było konspektów (regulamin, taktyka, terenoznawstwo, warunki bezpieczeństwa, warunki strzelania). Dosłownie wszystko – wzór tabliczki na szafkę, szkolenie rzutu granatem, podanie o przepustkę. Były też rzeczy robione chyba hobbystyczne przez porucznika – znalazłem model czołgu T-72.



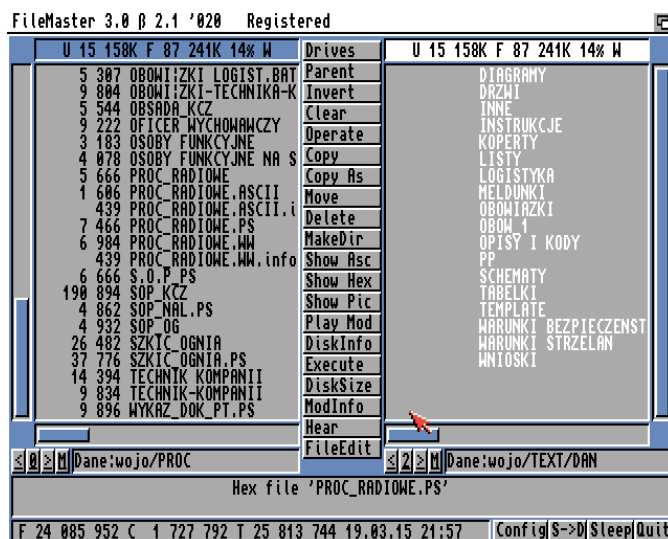
Wyrenderowany po latach T-72, niestety tekstury zastępcze



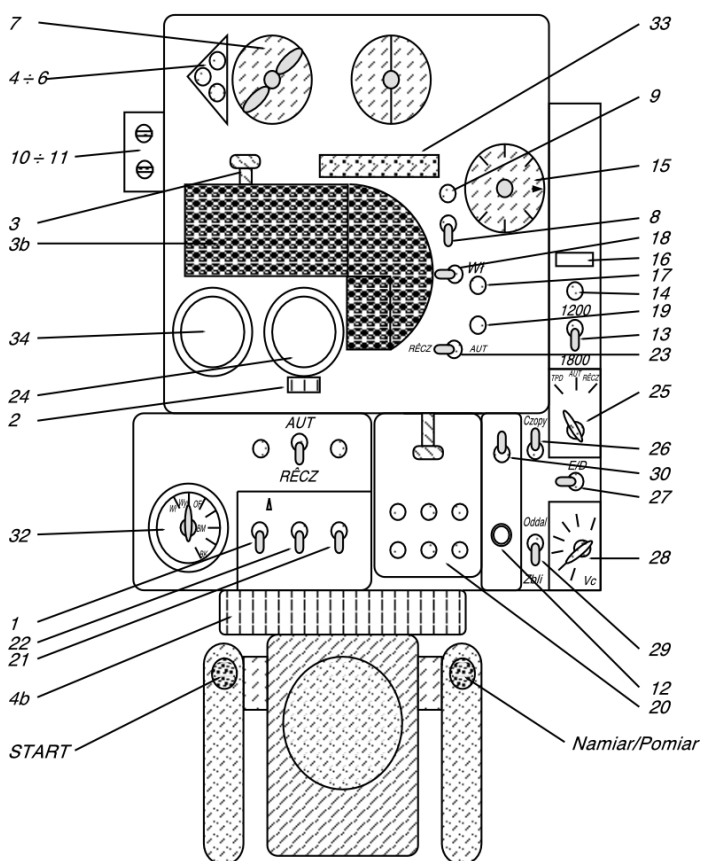
Na zrzutach pokazuję małą część; zbyt małą by pokazać reprezentatywnie, czym to właściwie było.



Elementy obsługi celownika dziennego TPD-K1/M



Jeden z katalogów z dokumentacją



ELEMENTY OBSŁUGI CELOWNIKA DZIENNEGO TPD-K1/M

Przód:

1. "Mech delta D": wyłącznik układu korekcji odległości mechanizmu delta D.
2. Pokrętko do nastawiania ostrości okularu.
3. Śruba zaciskowa do mocowania podczółka.
- 4÷6 Zespół sygnalizacji przełączania balistyki dla pocisków: OF, BK, BR (BM).
7. Napęd mechanizmu przełączania balistyki.
8. Wyłącznik ogrzewania okularu.
9. Lampka sygnalizacji włączenia ogrzewania okularu.
- 10÷11. Śruby regulacyjne do przemieszczenia centralnego znaku celowniczego w ewalacji (10) i azymucie (11).
12. Pokrętko "Regul. znaku" do regulacji jasności znacznika pierścieniowego dalmierza.
13. Przełącznik wyboru strefy dalmierza:
 - służy do eliminacji bliższych celów przy pomiarze odległości dalmierzem laserowym.
14. Lampka sygnalizacji wyboru strefy.
15. Pokrętko wprowadzania poprawek dla warunków strzelania odbiegających od normalnych.
16. Wskaźnik cyfrowy do wyświetlania zmierzonej odległości.
17. Lampka sygnalizacji "Gotów D".
18. Włącznik "D":
 - włącznik dalmierza laserowego.
19. Lampka sygnalizacji "Wprowadzenie D".
20. Lampki sygnalizacji "Napęd", "Odblok.", "Stabil.", "Gotów D", "Dowódca".
21. Włącznik "Napęd".
22. Włącznik "stabil".
23. Przełącznik wprowadzania odległości "Aut./Recz".
24. Okular.
25. Przełącznik rodzaju pracy systemu SKO-1M:
 - TPD Aut./Recz.
26. Wyłącznik "Czopy".
27. Wyłącznik "E/D" lub "Aretaz":
 - załączenie czujnika żyroskopowego.
28. Przełącznik "Vc".
29. Przełącznik do określania kierunku ruchu celu:
 - "Zbliz/Oddal".
30. Wyłącznik "Oświetl. siatki".
31. Zespół pomiaru odległości.
32. Pokrętko pulpitu AZ.
33. Pokrętko do włączania filtra świetlnego.
34. Uchwyt do mocowania monitora celowniczego.

Z boku:

1. Dźwignia blokady żyroskopu.
2. Wkręt do mocowania monitora celowniczego.
3. Podczółek.
4. Pokrętko nastawcze mechanizmu ręcznego wprowadzania odległości.
5. Dźwignia blokady siatki celowniczej.
6. Licznik błysków lasera.
7. Oświetlacz siatki celowniczej.

Pulpit sterowania:

1. Przycisk elektrospustu Km.
2. Przycisk elektrospustu Armaty.
3. Przycisk "Namiar/Pomiar".
4. Przycisk "Start".

Ten sam dokument co powyżej wyeksportowany pod windowsową wersją Page Stream. Wymagał jedynie korekty liter. Jak widać narzędzie i dziś mogłoby być używane.

Po wyjściu z wojska miałem tę Amigę jakiś czas, potem sprzedałem. Nie znam jej losów, nie znam losów oficera-amigowca, który prowadził dokumentację jednostki na Amidze.

Podzieliłem się tym okrucichem historii naszego komputera, żeby nie pozostał niezany.

Konkurs na maskotkę Amigi NG

truman burbank



Robert Szacki

„3 piłeczki Boing Ball na wzór diagramu Venna. Ma on symbolizować, że wszystkie „odmiany” Amiga OS mają części wspólne.”



Czesław Mnich

Zainspirowany maskotką Spencera (powyżej), uskrzydłony Pixel Heaven 2018, postanowiłem, że musimy mieć coś takiego. Tak jak chcę, żeby nasze czasopismo skupiło wokół siebie aktywnych sympatyków Amigi NG, tak chcę żebyśmy mieli jakąś wspólną maskotkę. Taki nasz gadżet. To nie zastąpi dotychczasowych (całkiem ładnych) symboli, ale chcę tworzyć więcej fajnych rzeczy, które są dla nas wspólne.

Konkurs – nie mogło być inaczej. Była duża swoboda, jedynie sugestia by maskotka nawiązywała do trzech systemów i dała się przerobić na 3D (ale nie był to warunek konieczny).

Nadesłał więcej, jako zgłoszenie traktuję to co poniżej, dla mnie to są cztery pomysły.

Pełne warunki konkursu są pod tym adresem:

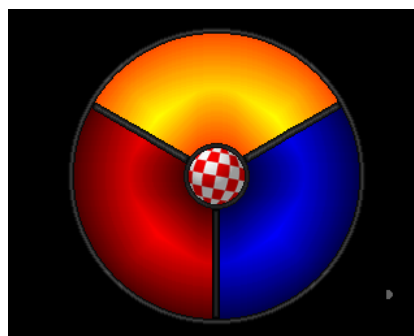
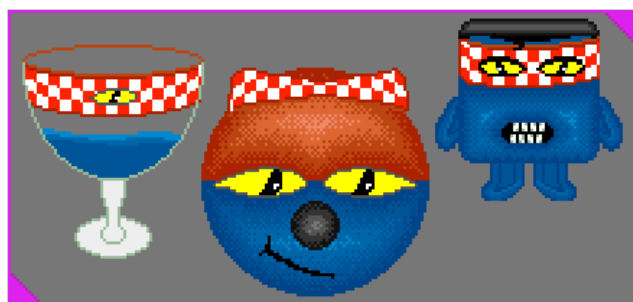
<https://amiga.org.pl/konkurs-na-maskotke-ng/>

Wpłynęło niewiele prac. Wybór był trudny. Nie do końca nam o to chodziło – brakło w niektórych grafikach typowej personifikacji (to miała być maskotka, nie logo). Z drugiej strony jestem zadowolony, bo zakładałem czarny scenariusz, że weźmie udział tylko 1-2 uczestników.

Moim faworytem był żółwik, niestety wystawiony w wątku PPA poza konkursem. Jego i wszystkie nadesłane grafiki możecie obejrzeć pod adresem:

<https://amiga.org.pl/prace-konkursowe/>

Czas na prezentację zakwalifikowanych prac.



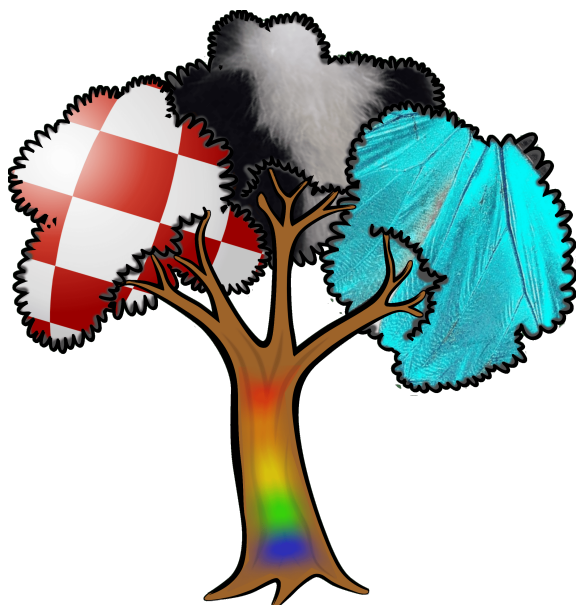
Piotr Zgodziński

Maskotka jest karykaturą obecnej sytuacji Amigi NG, „Narysowałem według własnego briefu. Można z tego złożyć na przykład taką maskotkę: farbowany lis pompujący sflaczałą oponę w hulajnodze, podczas gdy mijają go pędzące bolidy F1. W tle drugi człowieczek z przeciwnego obozu podkłada mu nogę. Wypisałem na kartce jakie elementy ma zawierać ta postać – smutne, podkrążone oczy, przygarbiona sylwetka itd. Później kilka szkiców postawy, można na przykład prześledzić jak robiłem z wersji na wersję coraz bardziej oklapłe uszy. Gdybym miał więcej czasu to można by zrobić jeszcze kilka iteracji i popробować inne pozy, ale nie mam, ta wersja jest finalna. Rysunki są analogowe, kredką na kartce.”



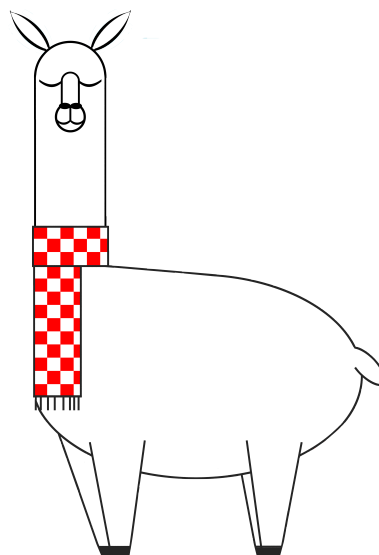
Konrad Czuba

„Przesłanie jest takie, że wszyscy wyrastamy z jednego drzewa/korzenia/jak zwał. Gdyby to miało być gadżetem w 3D to wypadaloby gałęzie/korony dać w trzy strony, a „tęczę” owinąć wokół pnia”. Na moją prośbę, że przydałaby się personifikacja, zrobił też wersję z uśmiechniętą twarzą.



Zuza Pawłowska

„Miało być coś prostego i łączącego wszystkie trzy „rodziny”. I oto jest... LAMA
Linia AmigaOS MorphOS Aros ;)”



Jak widać są prace i udało się wciągnąć w zabawę kilka osób – postanowiliśmy je nagrodzić. Jury w składzie: Adam Mierzwa (pomysłodawca), Krzysztof Radzikowski oraz Adam Zalepa (fundator nagród) postanowiło:

- zwycięzcą ogłosić „Lamę” Zuzy Pawłowskiej
- wyróżnić prace Czesława Mnicha i Konrada Czuby

Z nagrodzonymi skontaktuję się tą samą drogą, jaką nadesłane były prace. Dziękuję sponsorowi za nagrody, a nam wszystkim za wspólną zabawę. Było warto.

REKLAMA

 **AMIGA**.net.pl

Sklep z literaturą dla każdego amigowca.
Książki, czasopisma, ebooki i
oprogramowanie.

Uszy do góry

recedent

Patrząc na obecne nastroje w środowisku NG można by ze smutkiem spuścić nos na kwintę i wywiesić białą flagę. „Jest źle, będzie gorzej, coraz mniej programów, coraz mniej użytkowników, czas umierać”. W takim minorowym nastroju utwierdzają nas jeszcze wszelkiej maści fałszywi prorocy, wmawiający nam, ludziom od NG frustrację, nerwicę i bez mała impotencję. Moim zdaniem nadmierny pesymizm jest jednak zupełnie nieuzasadniony.

Po kolei jednak:

Sprzęt

Nigdy do tej pory świat NG nie miał do dyspozycji tak bogatej i różnorodnej oferty sprzętowej. Możemy wybierać zarówno wśród komputerów nowych jak i używanych, drogie jak przysłowiowe nieszczęście, tanie jak typowy barszcz, a nawet darmowych jak ordynarny cios w ryj.

Są komputery stacjonarne, laptopy, komputery duże, małe, ciche jak szept kochanki i mocarne jak uścisk Pudziana.

Słowem – NG w kwestii sprzętowej oferuje obecnie nam możliwości, o jakich jeszcze 10 lat temu mogliśmy tylko pomarzyć.



Płyta Raptor Blackbird w formacie Micro ATX pod procesor PPC IBM POWER9 Sforza. Może to jedna z opcji przyszłości?

Programy

Mogę z pełnym przekonaniem roześmiać się w twarz każdemu, kto powie że „kiedyś mieliśmy więcej/lepsze programy dla NG”. Nie ma może rewelacji, ale kiedy trzeźwo spojrzymy na parę Sputnik-Odyssey albo YAM-Iris to musimy przyznać, że stagnacji też nie ma. Jest rozwój. Co prawda nie na wszystkich frontach i może nie tak szybki jak byśmy tego chcieli, ale sytuacja nie wygląda wcale źle. A luki w oprogramowaniu bardzo często da się załatać aplikacjami webowymi. Owszem, mamy takich developerów, którzy – mówiąc w żargonie jednostki wojskowej (a przecież, jak można przeczytać w bieżącym numerze, Amiga z powodzeniem w wojsku służyła) – „oddalili się samowolnie od jednostki” i z całą pewnością nam ich brakuje. Można by nawet powiedzieć, że jesteśmy „nieutuleni w żalu”. Na MorphOS-owym poletku mowa głównie o Fabienie 'Fabie' Coeurjoly i Guillaume 'yomgui' Roguezie. Nierzadko jednak pojawiają się „programiści znikąd”, zaskakujący nas swoimi pierwszymi programami dla naszego systemu (bodaj ostatnim takim przykładem jest Dierk-Bent Piening i jego E-Work E-Calc). Oczywiście to nie ta liga co Odyssey czy Blender, ale nie od razu Rzym zbudowano.

Gry

Jestem przekonany, że gdybym chciał ograć wszystkie dostępne dla NG tytuły to brakłoby mi życia. I nie mówię tu tylko o przysłowiowych „SDL-ach”, których mamy na pęczki (choć i wśród nich zdarzają się perełki). Są też prawdziwe hity, których przechodzenie daje niemałą satysfakcję. Oczywiście gry pisane z myślą tylko o NG to „margines marginesu”, ale nie jesteśmy skazani jedynie na mniej lub bardziej szybkie porty. Pewnym *novum* jest zjawisko pisania gier jednocześnie z myślą o rynku PC/mobilnym i NG (że wymienię choćby takie tytuły jak Tower 57 czy Spencer, choć tendencję tę zapoczątkował chyba już Fortis). Jest w co grać, naprawdę. A jak komuś wybitnie brakuje rozrywki to zawsze może odpalić najnowsze produkcje z klasyka – na szybkich NG-kach emulacja powinna mieć dość pary, żeby spełnić wymagania Backbone (no zarcik, zarcik). Pamiętajmy

też o regule dźwigni – 100 sprzedanych kopii gry po 100 złotych (a użytkownicy post-Amig są w stanie wyłożyć takie kwoty nawet na „niepudełkową” wersję) to większy zysk niż 300 sprzedanych kopii po 30 zł. My też stanowimy rynek zbytu i nie bójmy się tego zakomunikować twórcom gier.

Użytkownicy

Tu trochę trudno szacować, ale wydaje mi się, że użytkowników nie ubywa. Po stronie MorphOS-a było trochę nerwów przy oczekiwaniu na wersję 3.10, ale już się uspokoiło, więc nie spodziewam się odpływu „mosowiec” (ilość zarejestrowanych licencji również tego nie sugeruje). Po stronie OS 4 – jest trochę niepewności, dotyczącej rozwoju systemu (również ze względu na uwikłanie Hyperionu w kolejną sądową batalię), ale są też tacy, którzy mimo wszystko „czerwony wózek” pchają. Mam tu na myśli głównie Trevora, „głównego smarowniczego” i developerów, których wziął pod swoje skrzydła. Dzięki nim

wiara w czerwonym narodzie nie ginie, choć z dreszczyku oczekiwania na Tabora pozostała jedynie gęsia skórka.

AROS? Cóż, tam nerwów nigdy nie było. Powoli rozwija się w swoim kierunku i ma kilka imponujących nowinek, niedostępnych nigdzie indziej. Wielu sięga po niego choćby z ciekawości, na pewno u części z nich pozostaje na dysku twardym.

Co zatem robić?

Mimo uspokajającego tonu powyższego felietonu - na pewno nie doradzam siedzenia z założonymi rękami. Umiesz rysować? Rysuj. Nie umiesz programować? To się naucz. Nic nie umiesz? To chociaż zapłać za program/grę, albo dołóż się do bounty. Możesz też udzielać się na dedykowanym forum – a nuż pomożesz jakiemuś „świeżakowi”, który dzięki Tobie przekona się do next-gena. Tylko aktywnością jesteśmy w stanie zapewnić stały ekosystem, w którym zagrożony gatunek będzie w stanie przetrwać. Do dzieła, NG-owcy. Wierzę w nas!

REKLAMA



KA+plus
Magazyn użytkowników komputerów Commodore

Z pasją o kulturze retro gier komputerowych:
 ■ recenzje ■ felietony ■ tutoriale ■ dyskusje
 ■ demoscena ■ sztuka ■ programowanie
 ■ wywiady ■ emulacja ■ nowości

Komoda & Amiga plus to pismo poświęcone szerokokopiętej kulturze retro gier komputerowych. Mimo że nasze rozważania poświęcone są głównie produkcjom publikowanym na sprzęt spod znaku marki Commodore to jednak celem nadrzędnym jest odświeżenie tego niesamowitego klimatu lat 80/90-tych, czyli czasów naszego dzieciństwa wypełnionego pikselami i dźwiękiem chipowym.

www.ka-plus.pl team@ka-plus.pl
 Amiga 68k, AmigaOS 4.x, AROS, MorphOS
 Plus/4, VIC20, C16, C64, C128

Errata

W poprzednim numerze ukazał się obszerny poradnik zakupowy odnośnie wyboru komputera dla MorphOS-a. Mimo szczegółowego opisu trzeba doprecyzować dwie rzeczy:

- w przypadku G5
Jest tylko jeden haczyk – trzeba uważać na model „budżetowy” (AGP, 1 procesor 1,8 GHz, FSB obcięte o połowę, oznaczenie A1093); tego sprzętu MorphOS nie obsługuje i prawdopodobnie nigdy nie będzie
- przy PowerBookach (i iBookach)
Dodatkowym atutem modeli A1106, A1107, A1138, A1139 oraz iBooka A1133 i A1134 jest touchpad działający w trybie rozpoznającym dwupunktowy dotyk. Umożliwia to MorphOS-owi symulację wciśnięcia prawego klawisza myszy (trzeba pacnąć touchpad dwoma palcami – na początku wydaje się to trochę dziwne, ale z czasem staje się intuicyjne)

Co w przyszłym numerze:

MorphOS

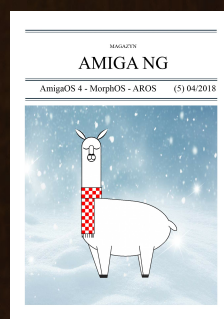
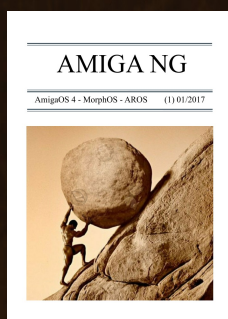
- obszerny artykuł na temat WinUAE vs NG
- serwisowanie ciekłego chłodzenia w G5
- wymiana matrycy w PowerBooku
- recenzja gry „Legend of Zelda: Navi's Quest”

AROS

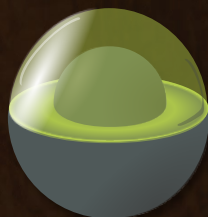
- tworzenie ikonek
- własny gadżet do AHI

Reszta jest w momencie oddania do druku bieżącego numeru nieustalona.

Magazyn Amiga NG ma teraz dostępne wszystkie numery na papierze:



Doszły archiwalia i prenumerata – uzupełnij swoją biblioteczkę.



Zajrzyj na powiązane strony

wolne od toksyn – tworzymy nową społeczność Amigi NG w Polsce

amiga.org.pl

informacje o współczesnych kontynuacjach Amigi,
wsparcie dla magazynu „Amiga NG”

amigaone.wordpress.com

AmigaOne i AmigaOS 4, blog/strona

morphos.pl

MorphOS, blog informacyjny i forum

